576 KByte

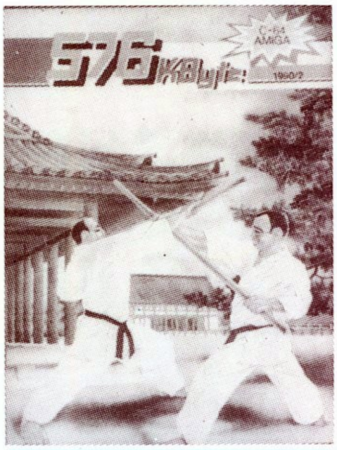
C-64 AMIGA

1991/11





1990/1



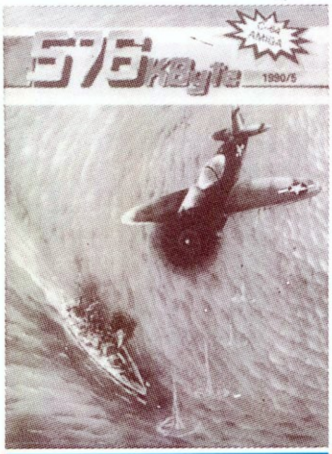
1990/2



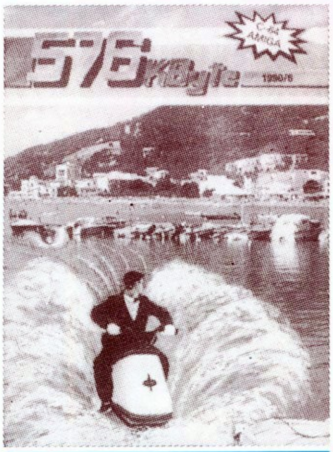
1990/3



1990/4



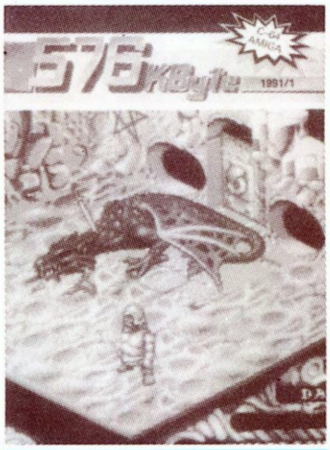
1990/5



1990/6



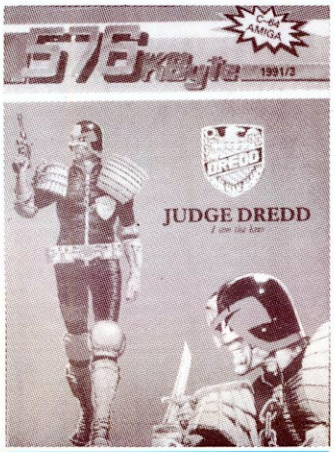
1990/7



1991/1



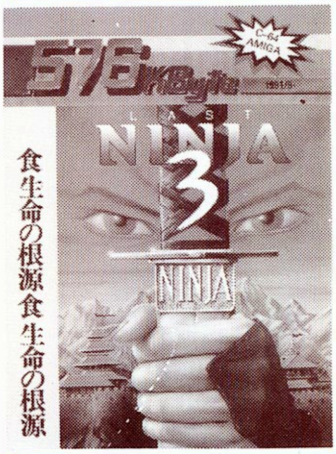
1991/2



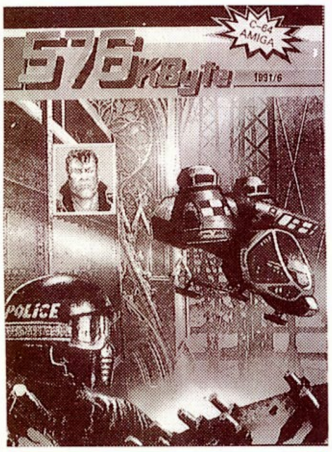
1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10

TARTALOM

576 KByte

1991/11. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '91 • Felelős vezető: Várlaki Imre

FANTASY JÁTÉKSZALON

Talán sokan vannak, akik hallottak már a hálózatban játszható játékokról. Az ember egyszerűen felhív a számítógépén keresztül egy számot, és már be is kapcsolódhat egy hatalmas méretű kalandjátékba, amelynek rajta kívül akár száz másik játékos is szereplője lehet ugyanabban az időben.

Az egész tulajdonképpen egy kaland-szerepjátékhoz hasonlít. Itt azonban rajtunk kívül egy csomó szereplő szintén egy játékos lenne, akinek persze csak a karakterét ismerjük. A játék sokkal kiszámíthatatlanabb, és a játékosok állandó cserélődése miatt gyakorlatilag megunhatatlan. A többi játékoson kívül van benne persze rengeteg szörny, tárgy, helyszín, varázslatok, és minden, ami egy ilyen gigantikus kalandjátéknak része kell, hogy legyen.

Természetesen lehetőség volna az előrehaladásra a szamárlétrán, vagyis lehet tapasztalati pontot gyűjteni, szintet lépni. Ezzel persze együttjár, hogy a játékos egyre hatalmasabb lesz, egyre több és potensebb varázslat birtokosa. A különbség azonban egy szokványos számítógépes fantasy-játékhoz képest az lenne, hogy találkozhatunk más játékosok karaktereivel is. Beszélgethetünk, sugdolódzhatunk velük, lophatunk tőlük, vállon veregethetjük őket, szövetséget köthetünk velük, de meg is küzdhetünk velük. Aki pedig elér egy bizonyos fokozatot, az maga is építhet helyszíneket, készíthet tárgyakat!

Sajnos kis hazánkban még nem adottak a feltételek egy ilyen hálózat létrehozásához. Azonban van sok nyughatatlan, játszani szerető programozó, aki már jó ideje lázasan töri a fejét egy ilyen játékhálózat megtervezésén nálunk is. A gépek nem telefonon, hanem közvetlenül, vezetékkel lennének összekötve a központi géppel. Az egész egy nagyobb terem lenne, sok-sok különálló boksszal, mindegyikben volna egy terminál, amelyen keresztül egy-egy játékos játszhatna.

Azt hiszem, nyilvánvaló, hogy minden szerepjáték-rajongónak egy ilyen játék az álma, de ezt nemcsak nekik érdemes kipróbálni! A játék nem ér véget egy-egy küldetés teljesítésével, hiszen a játék napról-napra változik, mindig vannak új feladatok, új varázslatok, akárcsak egy igazi világban! Erről persze az operátorok, a programozók, a világ alkotói gondoskodnak.

A játék tervéhez természetesen modellül szolgálnak hasonló, jól bevált nyugati hálózatos játékok. Tapasztalatból tudom, hogy az élmény kb. ahhoz hasonlatos, amikor valaki Spectrum után leül Amigával játszani. Azt hiszem, a dolog előnyeit nem kell tovább ecsetelnem, némi fantáziával bárki ki tudja már innét találni, hogy egy ilyen játékból mit lehet kihozni, amit a hagyományosokból nem, hogy milyen fantasztikus új lehetőségeket kínál!

Mielőtt azonban a dolgot beindítanánk, kíváncsiak vagyunk a Ti véleményetekre. Hiszen ki más tudná megmondani, mint Ti, az Olvasók, a potenciális játékosok, hogy sikere lesz-e a játéknak? (A dolog olcsóbb lesz, mintha telefonon keresztül játszanád!).

Aki úgy gondolja, hogy szívesen játszana egy ilyen játékot, ha volna egy ilyen játékszalon, kérem jelezze „szavazatával"! A következő címre várom a levelezőlapokat:

Tihor Miklós
1181 Budapest, Városház u. 31.

Egyszerűen csak annyit kell a lapra írni, hogy tetszik az ötlet, és szívesen eljönnél játszani, ha ez az álom megvalósul. Ez persze semmilyen elkötelezettséget nem jelent. Ha elég levél érkezik, a dolog jövőre (legkésőbb az év végére) megvalósul, és levélben értesítünk a helyszínről és a nyitás időpontjáról, és persze a szavazatukkal támogatók valószínűleg valamilyen engedményt is kapnak.

Tehát, ha úgy gondolod, a dolognak van értelme, ne habozz, ragadj tollat! A Te szavazatodon múlik a dolog!

Tihor Miklós

Hírek

Örülök, hiszen ebben a hónapban igazi bombahírrel kedveskedhetünk olvasóinknak! Már majdnem elkészült az **ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS**. A még megrázóbb grafikán, a jobb hangeffekteken és a gazdagabb tartalmon kívül egy újfajta vezérlőrendszert is beépítettek az ACCOLADE programozói. Ezúttal Elvira-t kell megmentenünk Cerberus-tól, egy 60 láb magas, 3 fejű démontól, „aki" egy filmstúdióba helyezte ki főhadiszállását, haveroknak meg mindenféle állatkákat: óriáspókokat, vérszívó denevéreket meg hasonló aranyos dögöket választott. Addig is, amíg megjelenik, álljon egy fotó ízelítőül (C–64, Amiga). Homlokegyenest eltérő, de hasonlóan közkedvelt játékstílust képvisel az **UMS 2** című stratégiai játék, melyhez a RAINBIRD egy tervező-data disket gyártott, **PLANET EDITOR** címmel. Itt aztán minden leendő hadvezér kiélheti magát, ha pedig nincs elég fantáziája, akkor inkább a két új scenario lemezt szerezze be, melyek a Második Világháború és a délkelet-ázsiai csaták (1946–64) körül bonyolódnak (Amiga).

Azon focikedvelők, akiknek mond valamit a MIKE DITKA név, mindenképpen figyeljenek oda az ACCOLADE újdonságára, a **M. D. POWER FOOTBALL**-ra, amely előreláthatólag 3D-s perspektívában fogja mutatni a mecscseket (C–64, Amiga). Szintén ismeretlen név, de a játék azért ígéretes: **TONY LA RUSSA'S ULTIMATE BASEBALL,** az U.S.GOLD-tól, melynek grafikája állítólag ultra-realisztikus lesz. Majd elválik (C–64, Amiga). Még mindig a sportoknál maradva – az AUDIOGENIC nem igazán játékon, inkább egy golf-oktató programon dolgozik, melynek címe **PERSONAL PRO,** és minden golf-titokról lerántja a leplet (Amiga). A SENSIBLE SOFTWARE most megcsinálhatja a szerencséjét, beírhatja magát a számítógép-tulajdonosok szívébe: új fociprogramjukkal le akarják taszítani a Kick Off-ot a trónjáról. Aki ránéz képünkre, az megállapíthatja, hogy joggal reménykednek (figyeljük csak meg a becsúszó játékos által feltúrt földet)! A jelenleg még név nélküli programban (talán **SENSI SOCCER**-re keresztelik?) számtalan újítás lesz (Amiga).

Két cég is dolgozik mostanában egy-egy igazán nagy játékon, amelyek nem egy estés szórakozást fognak ígérni. Az ELECTRONIC ARTS elkészíti a Star Trek tv-sorozat tökéletes feldolgozását, **STAR TREK:THE 25TH ANNIVERSARY** címmel. A játékban kombinálják az űrhajó-szimulátor, a kaland és az RPG elemeket, mindezt csodálhatod digitalizált grafikával kiegészítve. Úgy tervezik, hogy munkájuk már a karácsonyi piacon kapható lesz. A másik játék a **LURE OF THE TEMPTRESS,** a MIRRORSOFT készíti. A játékkal kapcsolatos információkat egyelőre titok fedi, de annyi már biztos, hogy egy olyan forradalmasított 3D-s grafikus kaland témával lesz dolgunk, amit a Delphine is használ. A programra 1992-ig várni kell (Amiga).

Személy szerint nagyon örülök annak, hogy a NOVAGEN újra megemberelte magát – igen ez azt jelenti, hogy készül a **MERCENARY 3**. Első ránézésre, tehát külsőleg nem sok változás van a Damocles-hez képest, a belső tartalomról meg nem sokat tudok (Amiga). A fantasztikus arcade játék, a **BONANZA BROTHERS** külsejétől viszont mindenki kiakad, aki csak ránéz – a játéktermi gép grafikája egy-azegyben Ray-tracing-es. Azt meg nem tudni, hogyan fogja ezt átkonvertálni az U.S.GOLD, de drukkoljunk nekik (C–64, Amiga)! Szintén az U.S.GOLD a támogatója a **PLANET'S EDGE** című játéknak, melyben tudósokból, doktorokból, pilótákból és technikusokból álló csoportunkat kell elirányítgatni, feladatunk pedig a Föld megmentése mindenféle ronda idegenektől. Az



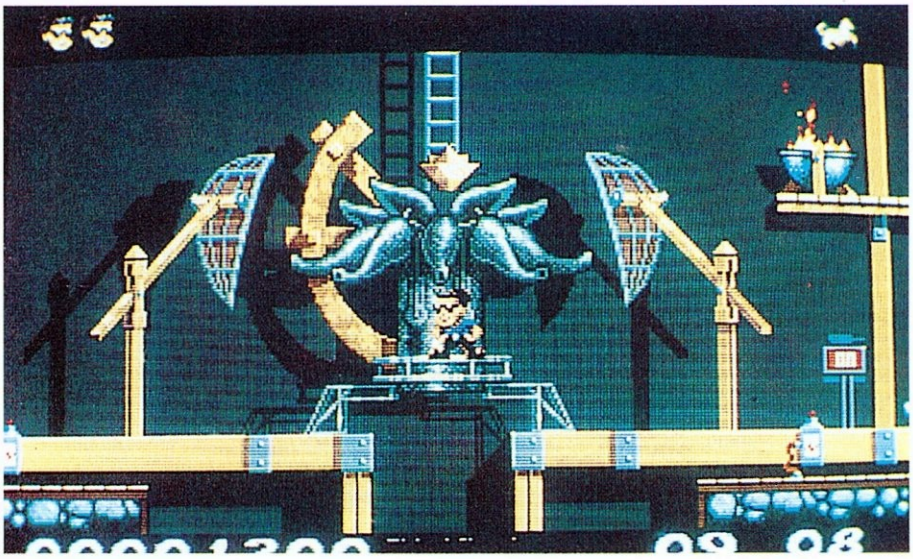
ELVIRA II.

GODFATER

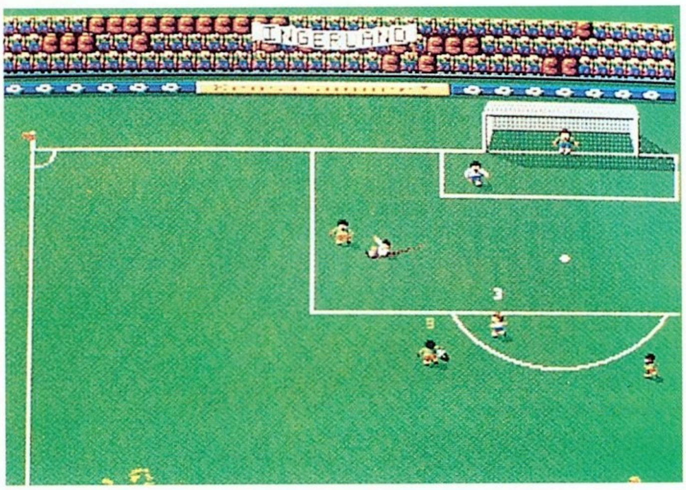


lahol, méghozzá halál nevetséges japán stílusban rajzolva. Hogy kábé mi várható, azt fotónk mutatja.

Borzasztó érdekes dologgal kíván kirukkolni az INTERPLAY. A **BARDS TALE CONTRUCTION KIT** segítségével egyénileg tervezhetjük meg a játék újabb részeit, teljesen saját ízlés szerint. Az új szörnyek tömegén kívül szinte minden típusú csapdát, falat, mágikus dolgot alkalmazhatunk, előreláthatólag 1992 nyarától. Ha az előző hír érdekes volt, akkor a következő még érdekesebb: a PSYGNOSIS egy Lemmings-hez hasoló játékon dolgozik, a **THE TOMATO GAME**-en. A szereplők itt nem kis állatkák, hanem érett piros paradicsomok lesznek. Képzelhetik olvasóink milyen „vérözön" lesz a képernyőn! Szintén a PSYGNOSIS agyalta ki a **HERO** nevű játékot, mely-



HUDSON HAWK



SENSI SOCCER



PLANET'S EDGE

amerikai NEW WORLD COMPUTING cég nevével fémjelzett program természetesen a jó öreg Ultima stílusú grafika nyomait hordozza magán. Úgy látszik, ez a cég nem bir mást kiagyalni! Képünk a PC verzió előzeteséről készült (Amiga).

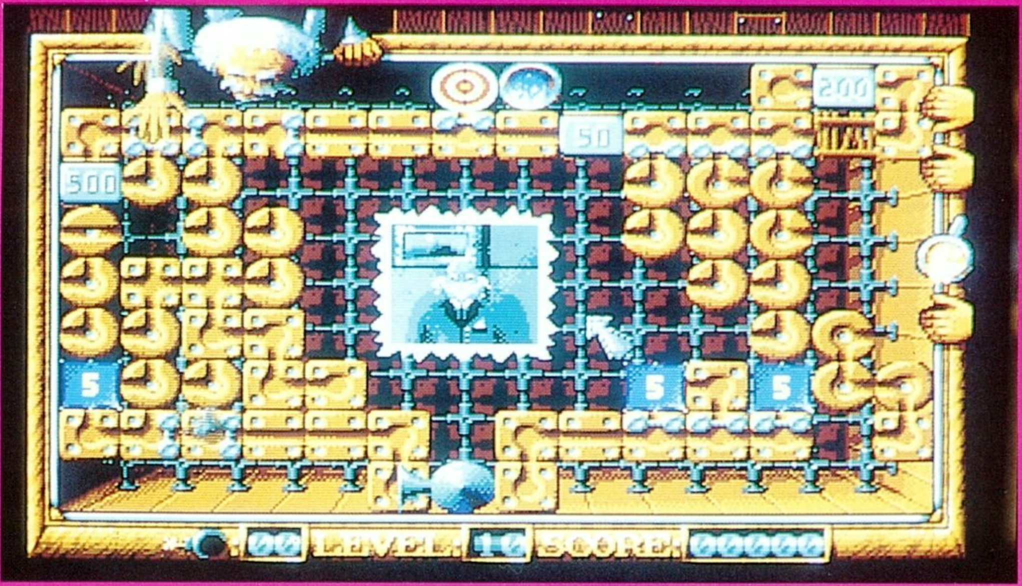
Két filmátirat is készülődik, s mindkettő óriási sikerre számíthat. Az U.S.GOLD a CREATIVE MATRIALS-al karöltve dolgozik a **GODFATER** (Keresztapa) című filmsorozat feldolgozásán, amely egy akciójáték lesz. Ami igazán érdekes, az a grafika – ilyet még Amigás szem nem látott (pillantsanak csak rá olvasóink képünkre)! Az OCEAN viszont a **HUDSON HAWK**-kal akar robbantani. A játék a Rick Dangerous-hoz lesz hasonlatos, és a film minden szereplője felbukkan majd vaben számtalan emberi és nem emberi összetevőből nekünk tetsző hőst állíthatunk össze, akit aztán le kell tesztelnünk a nehezebbnél nehezebb küldetésekben.

Ez lenne a novemberi hírek vége, de senki ne keseredjen el, hiszen lesz 576 decemberben is!

by B



Valójában ennek a játéknak is az Észbontóban lett volna a helye, de mivel olyan tetszetős, ezért úgy határoztunk, hogy egy egész oldalt szentelünk neki.



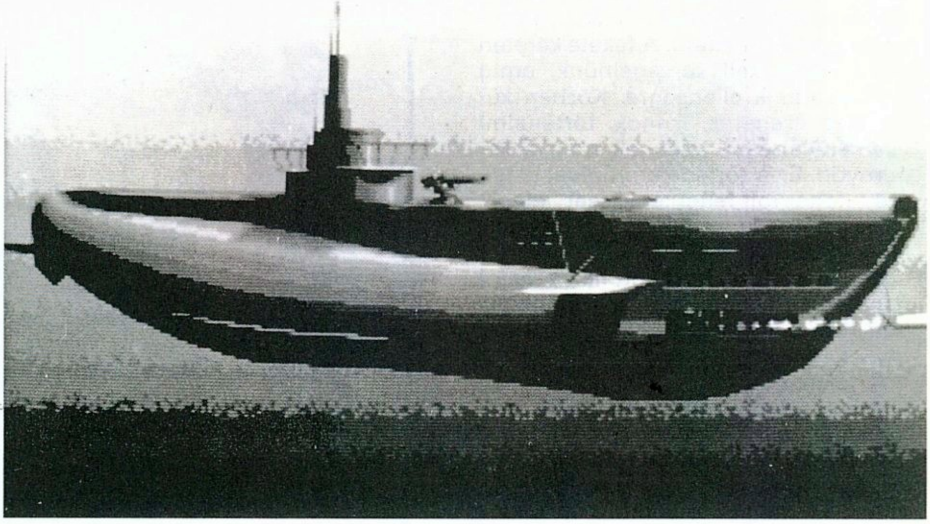
A játék a „golyós” programstílusba sorolható, annak egy szépen és új módon kivitelezett iskolapéldája. A csoportképen a különböző figurákra clickelve lehet a felsőbb szintek közül is választani. A legelső próbálkozáskor érdemes a legelöl ülő emberkét kiválasztani, mert itt még tudunk figyelni a játék szépségeire is. A végcél egyébként az, hogy 5 db bombát eltereljünk a céltáblára, ahol egy vödör vízzel hatástalanítódnak. A terelés egyébként egérrel történik, egyes mozgatható kockák elforgatásával. A játéktér mellett üldögélő urak és hölgyek néha belekontárkodnak a játékba: bonuspénzeket helyeznek az asztalra, elforgatják a mozgatható kockákat, újságolvasással eltakarnak kisebb-nagyobb felületeket. Ha a bomba rossz útra terelődik, és leesik az asztalról, felrobban, amivel eggyel csökken az életeink (bombáink) száma. Az első szint nagyon könnyű, itt még törődhetünk a bonuspontok gyűjtésével, de a későbbi pályák annyira bonyolulttá válnak, hogy szusszanásnyi időnk sem marad a terepasztalban gyönyörködni, vagy bonust gyűjteni. Vigyázat! Ha két bomba összeütközik, akkor mind a kettőt elvesztjük.

Egyszóval csúcs játékra akadtunk a BBC személyében. Frankó kivitelezés, kihívást jelentő nehéz játékmenet, nevettető grafikai ötletek. Vétek kihagyni!

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	80	
ZENE	10	
JÁTSZHATÓSÁG	85	
Összesen:	85	

FOTO: AMIGA



Harc a japán flotta ellen

SILENT SERVICE II

A korszak tengeralattjáróinak fő fegyverzete a torpedó, de a víz felszínére emelkedve 1 vagy 2 lövegéből is tüzet tudott nyitni. Már mind duplafalú, középen toronnyal ellátott, vízmentesen záró rekeszekkel és helyiségekkel sűrűn tagolt hadihajók. A meghajtásról vízfelszínen általában Diesel-motor, a víz alatt akkumulátorok által táplált villanymotor gondoskodott.

A merülést a merülőtartályok vízzel való elárasztásával, valamint a vízszintes kormánylapátok lefelé állításával érték el. Merült állapotban a szintváltoztatás a vízszintes kormánylapátok állításával történt. A végső felemelkedéshez a vizet a merülési tartályokból sűrített levegővel szorították ki. A hajó kettős fala közé oldalt és alul a merülőtartályokat és az üzemanyagtartályokat helyezték el. Az akkumulátorok helyét alul, a gerincvonal mellett képezték ki. Ez a módszer a hajó stabilitásához is hozzájárult.

Általában a kettős falon belül palackokban tárolták a sűrített levegőt. A torpedó helyiség az indítócsövekkel és a torpedókkal a hajó elején (a játékban hátul is) van. Külön egység a parancsnoki torony, amelyet hídnak is neveznek. A torony mögötti helyiségekben vannak a hajtógépek, szivattyúk, pótszivattyúk. A dízel-elektromos tengeralattjárók legnagyobb hiányossága, hogy csak rövid ideig (18–24 órát) tudtak a víz alatt tartózkodni, mert levegőkészletüket nem lehetett növelni, ugyanakkor akkumulátortelepeik sem voltak képesek a villanymotort pár óránál tovább energiával ellátni.

Ennyi minimális történelmi- és műszaki ismerettel illik minden jövendőbeli kapitánynak rendelkeznie; és most áttérünk a játék ismertetésére.

Sokunk számára fehér folt a 2. világháborús tengeri hadviselés azon fejezete, melyet az amerikai tengeralattjárók írtak a Csendes-óceánon.

Ennek egyik oka, hogy amíg a németek a háború végéig 1160 tengeralattjárót – a fedélzetükön 39 000 tengerésszel – állítottak szolgálatba (ebből a veszteség 700, ill. 33 000), addig az amerikai hadiflotta fő ütőerejét nem ez a fegyvernem képezte. Így jelentőségük, elért eredményeik is jóval szerényebbek a németekéhez képest. Kár lenne azonban azt hinni, hogy az amerikai tengeralattjárókon szolgáló tengerészek sorsa bármivel is könnyebb lett volna német sorstársaikénál. A katona katona, a hős hős, bármelyik oldalon is áll. A japán flotta elleni heroikus küzdelmüket mutatja be, nekik állít emléket a Silent Service II.

Indulásnál egy sereg menüvel találjuk szemben magunkat.

Először a játék típusát választjuk meg: gyakorlás, szimpla ütközet, háborús őrjárat és háborús pályafutás menüpontokkal. Itt tudjuk behívni az előzőleg kimentett játékot; megnézni a ponttáblázatokat, és kilépni a DOS-ba.

A választott típustól függően, minimális eltérésekkel a következőkben ki kell választanunk a nehézségi fokozatot (kezdő, normál, haladó, stb.), majd be kell írnunk a nevünket. A dátum (1941. dec. 07.–1945. jún. 30.) kijelölés után következik a tengeralattjáró típusának kiválasztása. Föntről lefelé haladva lesz egyre modernebb, amit a vízfelszíni- és víz alatti sebesség, a merülési mélység, valamint az első- és hátsó torpedóvető csövek számának növekedéséből láthatunk.

A torpedótípusoknál a FLAWLESS (hibátlan) és HISTORICAL (történelmi) között nem igazán érződik különbség, az utóbbinál előfordulhatnak döglött torpedók (nem robbannak), ill. kisebb a találati pontosságuk.

Ha háborús (WAR) küldetést választottunk, akkor egy térkép következik. A választott történelmi kortól függően a bal egérszemre clickelve tudunk 2 vagy több bázis között válogatni, ahonnan indulni fog a küldetésünk. (Az üzemanyag-felhasználás miatt nem lényegtelen). A megfelelőnél click a jobb egérszemre. Ekkor a térképen megjelenő fekete kerettel – az előzőben leírthoz hasonlóan – a harci tevékenységünk térségét tudjuk kijelölni.

Ezt egy üdvözlet a ... nevű hajón, majd a bázis és az őrjárat körzetének visszaigazolása követi. Ezután ismét a térképet tölti vissza a gép.

A kijelölt zóna fekete kerete mellett a bázis körül egy fehér keret is megjelent, benne a hajónkat jelképező fehér ponttal. A motorunk pöfög, a fejünk felett sirályok köröznek. A hajót úgy tudjuk mozgatni, hogy az egérrel a nyilat a célpontra visszük, majd folyama-

tosan nyomjuk a bal szemet. A szigetek kerülése nem automatikus, azt is nekünk kell irányítani. A fekete kereten belül addig kell keresgélnünk, amíg nem akadunk ellenségre. Közben különböző üzenetek, ikonok, történelmi eseményleírások jelennek meg a képernyőn. Ez a történelem órával is felérő („fehér folt feltérképezését" elősegítő, oktató) funkció a program egyik legnagyobb erénye.

Ha ellenségre bukkantunk, a hajónaplóból a következő – a későbbiekben nagyon hasznos – információkat olvashatjuk ki:

A találkozás időpontja, az ellenség hozzánk viszonyított helyzete. A napkelte és napnyugta időpontja, a látási viszonyok. A térség vízmélysége az egyik legfontosabb adat (sekély vízben szinte lehetetlen meglógni a sokkal gyorsabb rombolók elől). A hajó láthatósága felszíni menetben, a periszkóp láthatósága, a szonár általi láthatóság, stb. stb.

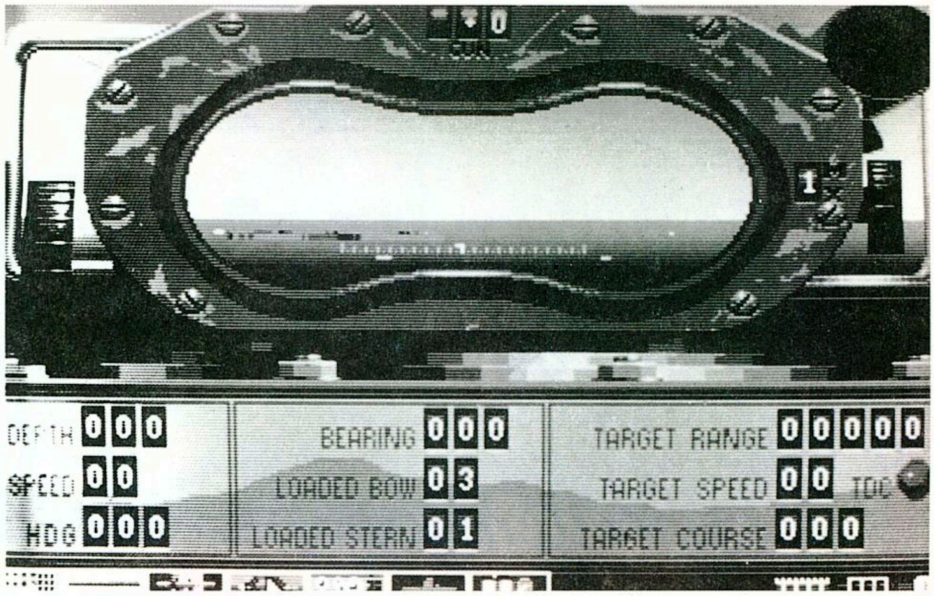


FOTO: AMIGA

Végül válaszolnunk kell (Y/N) a kérdésre, hogy szembeszállunk-e vele. YES után végre a hajóra, a hadműveleti szobába kerülünk. A kék négyzetrácsos mezőn a fehér keretben a saját hajónk látható, ilyenkor még többnyire a kereten kívül az ellenséges hajó(k). A négyzetrácsos mező felbontását egy hosszú bal clickkel nagyítani, jobb clickkel kicsinyíteni tudjuk. Amennyiben a peiszkóppal már sikerült befogni (erről részletesen később) egy célpontot, a befogott cél is egy szürke négyzetben látható.

A kék mező alatt, egy három részre osztott szürke kijelzősávot találunk. Balról jobbra haladva, az első osztásban a tengeralattjárónk jelenlegi merülési fokát, mélységét – 55-ig lát a periszkópunk –, (DEPTH), a sebességét (SPEED), és haladási irányát (HDG) találjuk.

Középen a torpedók kilövési irányát, a betöltött első és hátsó torpedók számát láthatjuk. Jobb oldalt a befogott céltárgy távolsága (TARGET RANGE), sebessége, és haladási iránya látható. Ha a TDC piros lámpa zölden világít, a céltárgy akkor van befogva. A jobb szélen felül elhelyezkedő függőleges sávról (B1–S4) a kilőtt torpedó(k) – ha van ilyen – hátralévő élettartamát, „üzemanyagkészletét" olvashatjuk le (a LONG RANGE ezt hosszabbítja). A képernyő alján balról egy fehér keretben hét ikont találunk. Ezek különböző munkahelyeket jelölnek a tengeralattjárón, melyeket vagy az ikonokra való clickeléssel, vagy a funkcióbillentyűkkel érhetünk el. Ha megszoktuk az F-billentyűk kezelését, az ikonokat le is törölhetjük a képernyőről (lásd billentyűzetkiosztás táblázat).

A fehér kereten kívül is található pár ikon, ezek jelentése a következő:

- periszkóp: a periszkóp kitolt állapotban (9-es bill.-vel);
- radar: nem egyértelmű, még lesz róla szó;
- torpedó: LONG RANGE SELECTED megnövelt hatótáv 0-ás bill.-vel);
- film: ANIMATION ON animáció bekapcsolva, kívülről láthatjuk a torpedó indítását, víziaknák robbanását (Alt + A = Off/On);
- kottafejek: SOUND LEVEL 1–3 (Alt + V);
- karóra: időgyorsítás 1–8 (jobb vagy bal click az ikonra).

Kezdetben a hadműveleti szoba jelentőségét hajlamos mindenki alábecsülni. Amikor azonban a TRAINING-módban már kedvünkre kigyönyörködtük magunkat a periszkópon át a süllyedő hajók látványában, és elkezdjük nehezíteni küldetéseinket, messze a periszkópszint alá süllyedve innen tudjuk megvívni legnagyobb csatáinkat.

A periszkópállásba az F–3 billentyű megnyomásával jutunk. A kezelését nehéz megszokni, mert nem követi a hajó mozgását, mindig az egyszer beállított irányszögön marad. Mozgatása (USA billentyűzeten) a „," és „." billentyűkkel történik. Ha befejeztünk egy fordulót a hajóval, és megnyomjuk az „M" billentyűt, akkor azonnal irányba áll, előre néz.

A torpedók kilövési iránya mindig a periszkóp állásszögével fog megegyezni! Ha a periszkóp nézőkéjén a skála sárgaszínűre vált egy célpontra irányozva, akkor nyomjuk meg a „/" billentyűt. Megtörténik ezáltal a már említett célpontbefogás, ami annyit jelent, hogy a periszkóp követni fogja a céltárgyat, bármerre is forogjon az. A TDC lámpa ilyenkor világít zölden. ZOOMolni a „Z" és „X" billentyűvel tudunk.

Mégegyszer felhívom mindenki figyelmét, hogy később, amikor már a biztonságos mélyben, a hadműveleti szobából „vakon" indítjuk torpedóinkat, azok mindig abba az irányba indulnak, amerre elvileg a periszkóp néz. Ha a hajó hossztengelyének képzeletbeli meghosszabbításával céloztunk, tüzelés előtt ne feledkezzünk meg az „M" billentyű használatáról! Mégegy fontos dolog: az „L" billentyű megnyomására a periszkóp 180 fokos irányt vált, (hátranéz) ugyanakkor a torpedók a hátsó csőből fognak indulni. Torpedóindítás az Enter billentyűvel.

A hajóágyú (F–4) kezelése, mint a periszkópé. A lőtávolság beállítása (csőemelés) a „+", „–" billentyűkkel. Tüzelés a Space-billentyűvel. Ha a „Target out of range" felirattal találkozunk az ikonsáv helyén, akkor még lőtávolságon kívül vagyunk.

A torony (F–2) kezelése, mint a periszkópé. Nem sűrűn lesz alkalmunk innen szívni a friss levegőt.

A műszerszobát (F–5), ha elhagyták volna a programozók, akkor most valószínűleg kritikusan hiányolnánk, egyébként minden lényeges adat megtalálható a már ismertetett munkahelyeken. Elhúzódó küldetéseknél figyeljük a bal felső sarok üzemanyagtartály visszajelző lámpáit. Talán logikusabb lett volna, ha nem az üres, hanem a teli tank világít zöld színnel. Az akkumulátorok merülését a BATTERY feliratú műszer jelzi. Akit érdekel, annak itt a többi műszer funkciója: sebességmérő (KNOTS), iránytű, zöld torpedócső (töltve, a digit. számok a raktári mennyiséget jelölik), ??? (DUK), hőmérő (TEMP), mélységmérő (DEPTH), óra (24 órás osztással), hosszirányú dőlésmérő légbuborék, „sebességváltó".

A hajó állapotáról, sérüléseiről az F–6 megnyomása után tudunk meggyőződni. Ennél az ábránál elég sok fejtörést okozott a torony tetején található RADAR. Ha van, miért nem látjuk a hajóban, ill ha a hajóban nincs, akkor itt miért van. Fokozza zavarukat, amikor az F–7-tel belépünk a hajó műszaki leírásába, és ott szintén megtaláljuk az

SJ radart. (Várjuk az erre vonatkozó épkézláb magyarázatokat a szerkesztőség címére.).

Röviden ennyi lett volna, amit a hajó irányításához feltétlen tudni kell. Helyhiány miatt nem tudtunk minden funkciót részletesen ismertetni, érdemes tanulmányozni a kezelőszervek táblázatát.

Véleményünk a programról.

Nem hibátlan, láttunk már pl. ennél szebb grafikai megoldásokat. Nem értjük miért kell közelítve egy hajó felé, annak rángatóznia. A különböző munkahelyek közötti váltásnál megán is tölt a gép. E sorok írójának pl. jobban tetszett C–64-en az UP PERISCOPE program műszerezettsége és irányítási módja. Ezektől a hibáktól eltekintve a történelmi korszak bemutatása, a játék hangulata (főleg a legnehezebb fokozatokban) kifejezetten jó. Tesztelés közben elhangzott egy-két tengerész-káromkodás, de diadalittas csatakiáltás is.

Végül egy jókívánság:
„Soha ne ússzon értetek koszorú a vízeken!"

Sz. JVC.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	74	
JÁTSZHATÓSÁG	80	
Összesen:	78	

A kezelőszervek táblázata

F–1: Hadműveleti szoba
F–2: Torony (kint), széles látótér
F–3: Periszkóp
F–4: Hajóágyú irányzéka
F–5: Műszerek
F–6: Sérülésjelző
F–7: Műszaki leírás
F–8: WAR-módban ha nincs ellenség, vissza a térképre

1: Lassan előre (gáz)
2: Fél „gőzzel" előre
3: 3/4 „gőzzel" előre
4: Teljes „gőzzel" előre
5: STOP, motor állj!
6: Hátrafelé menet, tolatás
7: Törmelék-kibocsátás pl. víziakna robbanás után átverés
8: Merülés
9: Periszkóp KI/BE
0: Long Range Selected torpedónak növelt hatótáv
B: célpont azonosító
/: TDC lámpa (célbefogás)
M: Periszkóp haladási irányba!

L: 180 fokos irányváltó
S: Slow mode (lassító mód)
SHIFT + DOWN: Vészmerülés
SHIFT + UP: Vészemelkedés (nem lehet leállítani, a felszínig emel!)
SHIFT + LEFT:
SHIFT + RIGHT: Gyors kanyarodás
Enter: Torpedó tűz!
Space: Ágyú tűz!
B.space: Kormányszervek középre!
Kurzormozg. L–R: Kanyarodás balra-jobbra
Kurzormozg. U–D: Emelkedés, süllyedés
Alt + Q: Kilépés a DOS-ba
Alt + R: Vissza az előző menüpontba, vagy a küldetés vége
Alt + A: Animations OFF/ON
Alt + S: Save Game 1–5
Alt + I: Icons OFF/ON
Alt + P: Game Paused (szünet)
Alt + V: Sound Level 0–3
+, –: Ágyúcső emelés (lőtáv. beáll)
, .: Periszkóp mozgatás
Z, X: ZOOM periszkóp

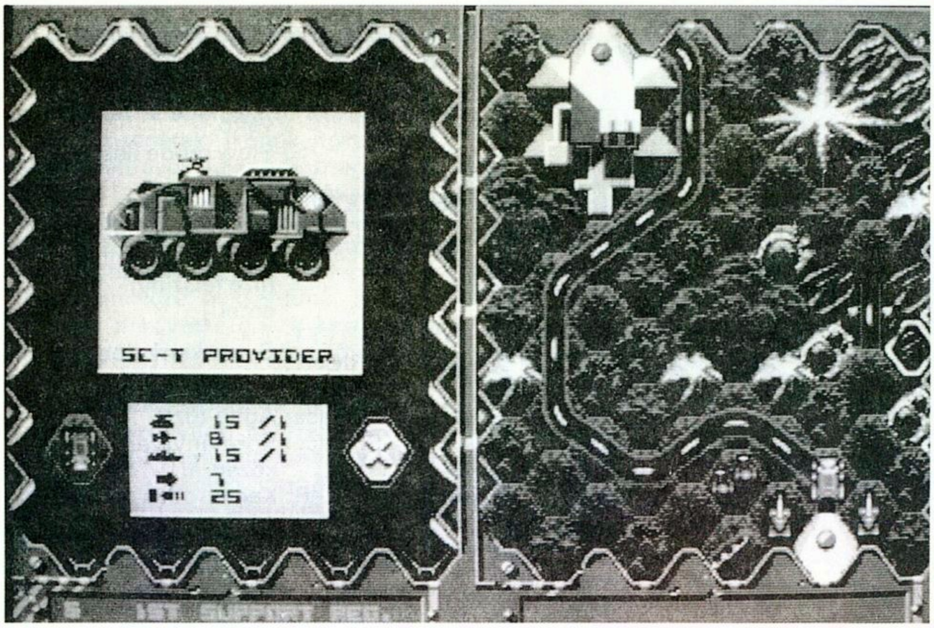


FOTO: AMIGA

A Druller seregek vezére

BATTLE ISLE

Az univerzum másik végében, a Chromos bolygón gyilkos küzdelem zajlik a Skynet rendszer robotjai és Drullerek humanoid csapatai között. Egy szörnyű vereség után a Drullereknek csak egyetlen reménysége marad: találni egy igazi stratégát, valahol a világegyetemben, aki képes irányítani széthulló seregeiket és legyőzni a Skynetet. Így kerül a Föld bolygóra a Drullerek stratégiai játéka, amelynek győztese – akaratlanul is – a Druller seregek vezére lesz...

Az Utolsó Csillagharcos és a Terminátor történetéből bárgyúan összegyúrt alapsztorinak természetesen nem sok köze van magához a játékhoz (talán a látványos bevezetőt kivéve). Persze, akármilyen jó is egy stratégiai játék, valamilyen történetet mindig ki kell hozzá találni.

A játék a Full Metal Planet-hez hasonló stílusú, hatszögű mezőkből álló táblán játszódó játék. 16 pályán játszhat egymás ellen két játékos, illetve másik 16 pályán játszhatunk a gép ellen (ez utóbbi jelenleg hiányzik az általam ismert verzióból). A különbség az eddigi hasonló stílusú stratégiai játékokhoz képest, hogy ez jóval könnyebben kezelhető, sokkal többféle egység van benne, sokkal logikusabb az egész, valóban komoly szerepet kap benne a stratégia. A pályák is jól vannak felépítve. Nem egyszerre zúdul a nyakunkba minden a gyáraktól kezdve a tengeralattjárókig: az első pályán csak néhány fajta csapatunk van, kicsi a térkép, azután ahogy egyre előbbre haladunk, úgy nő a dolog bonyolultsága. Így azonban egyszerre mindig csak kevés dolgot kell megtanulnunk.

Az intro után kapunk egy menüt, amelyből a játékot indíthatjuk (START), játékopciókat állíthatunk (OPTIONS), és lemezről tölthetünk (DISK). Minden pályához egy pályakód tartozik. így ha egyszer elmentünk valameddig, legközelebb rögtön indulhatunk onnét. Az opcióknál, a CODE-nál adhatjuk ezt meg. A PLAYER-nél lehet(ne) beállítani, hogy a gép ellen játsszunk. A SETTING-nél lehet megadni, hogy mit lássunk az ellenségből, legyen-e időkorlátja a játéknak és hogy milyen színnel jelenjenek meg a két fél figurái.

A játék szerzői nagyon ügyesen kiküszöbölték azt, hogy a játékosoknak egymásra kelljen várnia a lépéssel. Amíg az egyik játékos lép, addig a másik támad, majd fordítva.

MOZGÁS-KÖR

A mozgás-körben léphetünk minden figuránkkal, attól függően, hogy hány mozgáspontjuk van.

Ha rávisszük a kurzort egy csapatra, alul megjelenik a típusa, hány egység van benne, és a kitüntetés (ez attól függ, mennyi egységet lőttek már szét). Úgy adunk ki valamilyen utasítást, hogy lenyomjuk a tűzgombot, és meghúzzuk valamelyik irányba a joy-t.

LEFELÉ: információ. Ha üres mezőn van a kurzor, általános információt kapunk a játék állásáról. Ha egy egységen, megtudhatjuk a tulajdonságait az alsó ablakból. A tank, repülő és hajó ikonok rendre azt jelentik, hogy milyen erővel képes az az egység szárazföldi, légi és vízi célpontokat támadni, és milyen messzire (/ utáni szám). A nyilacska utáni szám azt mondja meg, hogy az egység hány mezőt képes mozogni. Az utolsó ikon az adott egység páncélozottságának mértékét adja meg.

JOBBRA: térkép. Nemcsak átláthatjuk így a teljes játékteret, hanem gyorsabban is mozoghatunk rajta.

FELFELÉ: lépés. Egy egység annyit léphet, ahány mozgáspontja van. Repülő mindenhova mozoghat, hajók csak vízen, tengeralattjáró csak mélyvízben. Hegyre senki sem léphet gyalogos kivételével. Erdőben a mozgás (kb.) másfél pontba kerül. Nem légi jármű ellenséges egység mellett csak egyet léphet.

BALRA: Gyárnál, raktárnál, főhadiszállásnál és szállítójárműveknél ilyenkor megjelenik, hogy mit is tartalmaz az adott objektum. Egyébként a joy balra húzására két nyilacska jelenik meg, ami azt jelenti, hogy befejeztük a kört. Ha a másik játékos is kiválasztja ezt az ikont, és valaki megnyomja a SPACE-t, akkor vége a körnek, és aki mozgott, támad, aki támadott, mozog.

TÁMADÁS-KÖR

Támadás-körben majdnem minden ugyanúgy megy, csak a joy-fel-re nem a mozgás-ikon, hanem a támadás-ikon jelenik meg. Egy egység annyi mezőre támadhat, ami az adatlapján (joy + le) szerepel. Pl. a FAR BUSTER 2 mezőre tud lőni szárazföldi és vízi célpontokra, és 1 mezőre légi célpontokra. Ha a kör befejeződött, a gép akkor játssza le az összes csatát. Ha a megtámadott vissza tud támadni (hatósugarában van a támadó) akkor természetesen ő is lő. Hogy ki hány egységet veszít, az függ a támadóerőtől, a támadó egységek számától, az ellenfél páncélzatától, az egység harci tapasztalatától és persze egy véletlenszámtól (kockadobás).

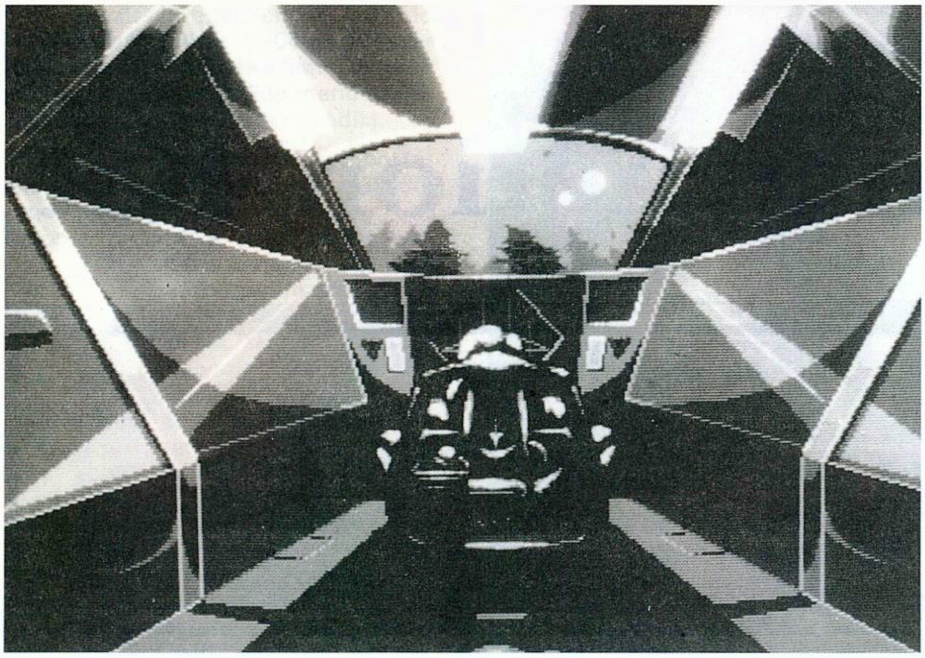


FOTO: AMIGA

EGYSÉGEK

Nem sok értelme (no meg helye sem) lenne felsorolni most a húsz különböző egységet. A lényeg az, hogy vannak szárazföldi, vízi és repülő egységek. Mindegyiknek megvannak a maga előnyei és hátrányai, a tulajdonságaiktól függően. Mint minden stratégiai játékban, itt is minden azon múlik, hogy mivel mit támadunk. A szárazföldön közelharcban nincs ellenfele a T–7 CRUSADER nehéz páncélzatú, nehéz fegyverzetű tankoknak. Távolról azonban pl. egy nehéztüzérség (HG–12 ANGEL) komoly károkat okozhat neki. A légi járműveket kevesen tudják támadni, így a könnyű páncélzatú helikopter-egységek (CAS FIREBIRD) félelem nélkül támadhatnak. A W–1 FORTRESS rombolók félelmetes úszó erődök, de egy Z–1 PEGASUS repülőgép-anyahajó vadászgépekkel a fedélzetén méltó ellenfele lehet.

Vannak egységek, amelyek kevésbé, vagy egyáltalán nem tudnak támadni, de viszont hatékony szállítók. Ilyenek szárazföldön az SC–T PROVIDER jármű, levegőben a G–2 GIANT szállítórepülő és vízen a CV AMAZON hajó. Ha egy szállító-egység teljesen megsemmisül, akkor elvesznek a szállított egységek. Nagyobb szállító egység vihet kisebbet. Egy egység berakodása úgy történik, hogy rálép a szállító mezőjére. Kirakodásnál joy + bal-lal belépünk a szállító rakterébe, majd a mozgásikonnal kirakjuk az egységet.

Speciális tulajdonsága van az SC–P MERLIN járműnek: képes sík terepen két támadás-kör alatt a támadás-ikon használatával raktárt építeni.

A gyalogok ugyan a leggyengébb egységek, mégis kulcsfigurái a győzelemnek: ők tudnak ugyanis csak elfoglalni egy főhadiszállást, gyárat vagy raktárat.

ÉPÜLETEK

Minden játékban, minden játékosnak van egy FŐHADISZÁLLÁSA (HQ). A játékot valaki nemcsak akkor veszti el, ha elfogy az összes serege, hanem akkor is, ha elfoglalják a főhadiszállását!

Fontos épületek a RAKTÁRAK (DEPOT). Ha ugyanis ide belép egy sérült csapat (hiányzik egysége), a csavarkulcs-ikonnal meg tudjuk javítani. A javítás persze energiába kerül, amiből korlátozott mennyiség van a raktárnak.

A GYÁRAKBAN (FACTORY) előállíthatunk tetszőleges csapatot (kalapácsikon), feltéve, ha van elég energiánk.

Esetenként találhatunk aldínium nevű ásványt, (a mezőre egy kristály van rajzolva), ami energiafeltöltést adhat épületeinknek.

Egy-egy játék végén, a győzelem módjától függően (HQ elfoglalása vagy minden sereg kiirtása) látványos befejezést láthatunk, majd iratkozhatunk (ez kicsit veszélyes, mert le kell szedni az írásvédést).

A játék jól játszható, a lehetőségekhez képest látványos, és sok meglepetéssel szolgál. Mindenképpen ajánlom a stratégiai játékok kedvelőinek, biztosan élvezni fogják.

TIHOR

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	84	
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	83	
Összesen:	85	

TOP LISTA

1991 november

AMIGA

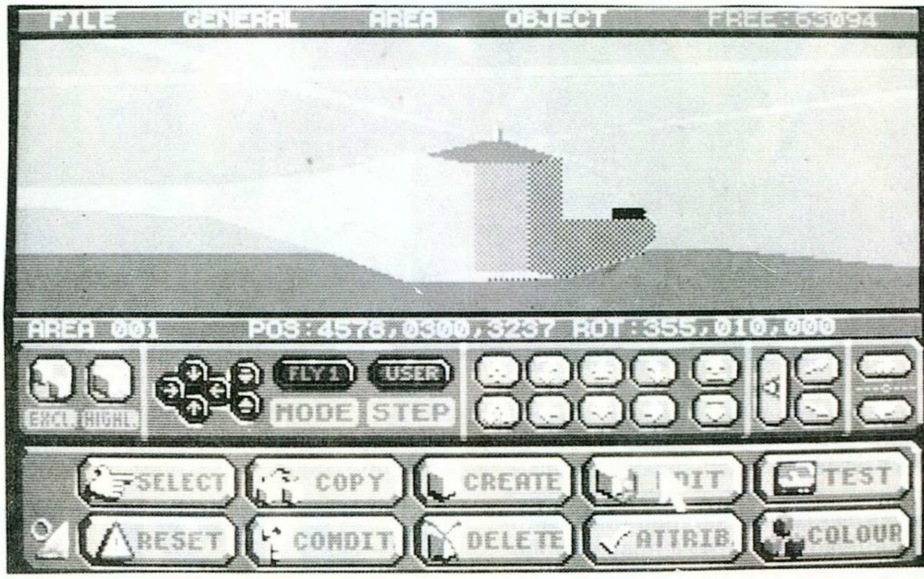
- KICK OFF II.
- OUTRUN EUROPE
- CRUISE FOR A CORPSE
- RISE OF THE DRAGON
- TERMINATOR II.
- BILL THE BILLARD
- BATTLE ISLE
- RODLAND
- FINAL FIGHT
- LORD OF THE RINGS

C–64

- TERMINATOR II.
- RODLAND
- MECHANICUS
- STRATEGO
- TURBO CHARGE
- LAST NINJA III.
- DARKMAN
- CONQUESTADOR
- SPEEDBALL 2.
- ELVIRA

3D Construction Kit

Gondolom mindenkinek megfordult már a fejében, hogy de jó is volna egyszer egy szép és jó programot írni. Ennél már jóval kevesebben lehettek, akik meg is próbálkoztak ezzel a nemes feladattal és sajnos elenyésző az igazán sikeres próbálkozások száma. Most azonban mindennek vége, hiszen az új játéktervezővel mindenki, akinek van egy kis programozási (főleg BASIC) ismerete, könnyen tervezhet és készíthet saját 3D játékokat. Most már csak egy remek ötletre, jó fantáziára és sok türelemre lesz szükségünk (szerencsére a programok ezt egy ideig még nem tudják pótolni).



FOTÓ: AMIGA

C–64-en a program három fő részből áll, melyeket külön-külön kell a gépbe töltenünk. Amigán a nagyobb kapacitás miatt az egész program egyszerre befér a memóriába, így a töltögetéssel nem kell külön vesződnünk. Egyébként a két változat lehetőségei szinte teljesen megegyeznek. Az összes különbség amit találtam a sebességben és az elkészített grafikák minőségében van (persze ez érthető is).

A program első része az Environment. Itt tervezhetjük, módosíthatjuk, teszteljhetjük játékunk építőköveit, a tárgyakat, színtereket. Ebben a módban a képernyőn felül egy szobát látunk, a benne található tárgyakkal, alatta pedig a vezérlőgombokat, tájékoztató adatokat találjuk. A View gombbal a szoba nézőpontját, a Mode-dal pedig a közlekedés módját változtathatjuk meg. A mellette lévő nyilakkal egyből szétnézhetünk a szobában, körbejárhatunk tárgyakat, megvizsgálhatjuk helyzetüket. A legalul lévő gombokkal új tárgyakat hozhatunk létre és megváltoztathatjuk a régieket. Ezek használata a következő:

Global: Hatására a már létrehozott tárgyak listája jelenik meg a képernyőn. Ebben a listában állíthatjuk be, melyik tárgy fog látszani a képen (+ jel) és melyik nem (–).

Copy: Újból a listában kell kijelölnünk, melyik tárgyat szeretnénk lemásolni. Másolás után a tárgy eredeti helyén is megmarad.

Create: Új tárgyak létrehozása. Itt újabb gombok jelennek meg, melyek segítségével érzékelőket, három-, négy- és ötszögeket, vonalakat, kockákat és gúlákat helyezhetünk el a szobában.

Edit: Itt a listából kiválasztott tárgyat a rengeteg nyíl segítségével elforgathatjuk valamelyik tengelye körül 90 fokkal (Turn), eltolhatjuk (Move), kicsinyíthetjük (Shrink) és nyújthatjuk (Stretch). Itt az Undo gombbal utolsó javításainkat törölhetjük.

Reset: A képernyő visszaáll alaphelyzetbe, de a létrehozott tárgyak nem törlődnek.

Shade: A képernyőn megjelenő színeket állíthatjuk be a lehetséges árnyalatok között válogatva.

Delete: A listából kiválasztott tárgyat tudjuk törölni a memóriából.

Attr.: A kiválasztott tárgy adatait, sorszámát, típusát, méretét és koordinátáit olvashatjuk el. Itt állíthatjuk be, hogy ez a tárgy a játék kezdetén (Initial) látszik-e a képernyőn (Visible vagy Invisible). A jelenlegi állapotnál az előző kettőn túl választhatjuk a megsemmisítettet is (Destroyed).

Save: Az elkészült tárgyakat menthetjük. Először válasszunk lemez és magnó között, majd adjuk meg az adatállomány sorszámát (0–9). C–64-en mielőtt a következő fázisba lépnénk, mindenképpen mentenünk kell terveinket.

Load: Az előzőhöz hasonló módon tölthetjük be régi adatainkat.

Ha mindezzel elkészültünk, a Space-lenyomása után ki is próbálhatjuk a megtervezett színteret, majd a szerkesztőbe újra a Space-szel térhetünk vissza.

A kép felső sorában két menüt találunk. Közülük az elsőben a Load és Save parancsokat találjuk meg újra. Az Area menü viszont fontos parancsokat tartalmaz. Itt hozhatunk létre új helyszíneket, szobákat (Add Area), törölhetjük (Delete), szerkeszthetjük (Edit) és megnézhetjük (Goto) őket és megváltoztathatjuk színeiket (Colour). Itt készíthetjük el és javíthatjuk ki az egyes szobák közti átjárókat (Entrance) is. Egy átjáró létrehozásakor nem jelenik meg egyből a képen a neki megfelelő ajtó is, ezt nekünk kell a Create pontban megadnunk. Az új tárgyak, bejáratok mindig abban az irányban jelennek meg, amerre éppen állunk.

Most pedig lépjünk a második részbe, a Condition-be. A nagy munkával megtervezett tárgyakat, szobákat itt

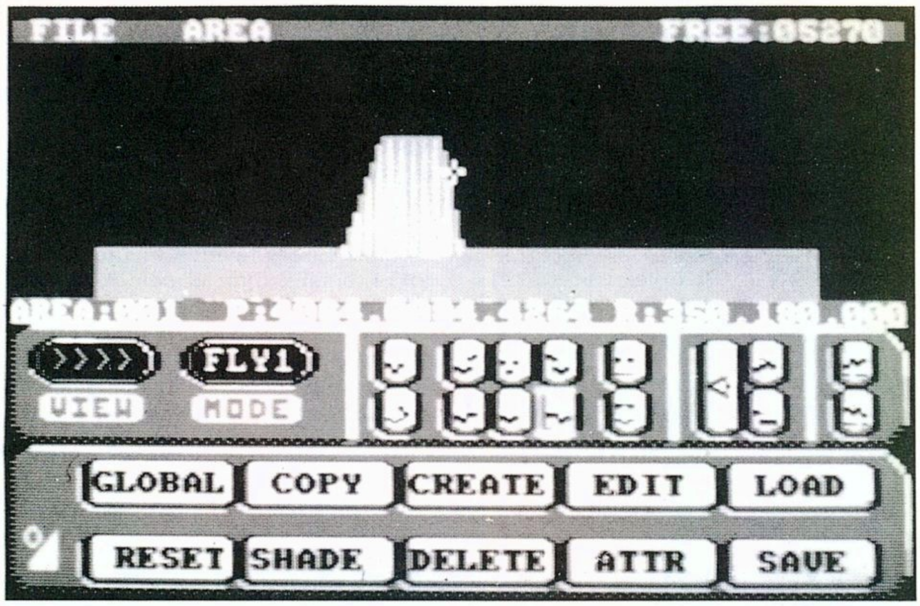
fűzhetjük össze egyetlen jól működő programmá. Ehhez C–64-en először töltsük be ezt a részt és a lemezre mentett adatállományt (a File menü az eddig megszokott módon működik).

Legalul ismét egy csomó gombot találunk, melyekkel a program működését, lehetőségeit szabhatjuk meg:

Setup:	Itt a játék során emberünk mászás és esés közbeni ügyességét, a séta sebességét, a fordulás szögét, a kezdő helyszínt és bejáratot adhatjuk meg.
Instruments:	Ezzel a gombbal a felvehető tárgyak tulajdonságait, viselkedését változtathatjuk meg.
Test:	A beállított értékek után tesztelhetjük programunkat. (Hatása hasonló a Space billentyűhöz.).
Conditions:	
General:	Itt az egész programban érvényes feltételeket, tulajdonságokat állíthatjuk, programozhatjuk be.
Local:	Ezek a feltételek csak az aktuális szobára érvényesek. Itt állíthatjuk be például azt, hogy egy tágy tűnjön el, ha eltaláljuk, vagy az ajtó nyíljon ki, ha nekimegyünk. Ezek a feltételek jelentik majd a tényleges programot, hiszen ezekkel irányíthatjuk a tárgyak mozgását, viselkedését.
Proc:	Olyan utasítássorozatokat, eljárásokat adhatunk meg, melyeket a program során több helyszínen is használni szeretnénk.
Message:	Itt a képernyőre kiírandó üzeneteket adhatjuk meg.

Ezek a parancsok a felső menük között is megtalálhatóak. Új parancs csak az Area menüben van, ahol másik helyszínre, illetve bejárathoz ugorhatunk.

A programot összekötő feltételeket eljárásokat a BASIC nyelvhez igen hasonló nyelven kell megadnunk. A nyelvnek nincsenek különösebb kötöttségei. Az egyes tárgyakra sorszámukkal kell hivatkoznunk. Ilyenkor használhatjuk magukat a számokat és változókat is. Most pedig jöjjön a nyelv parancsainak listája. A listában azokat a paramétereket, melyek konstansok is lehetnek, C-vel, azokat pedig, melyek csak változók lehetnek, V-vel jelölöm. A paramétereket szóköz választja el.



FOTÓ: C–64

ADCV C V	A V változóba a C és V összege kerül. Ehhez hozzáadódik az előző művelet során képződött átvitel is.
ADDV C V	Ez a parancs is összegzi a két adatot, de nem adja hozzá az átvitelt.
AND	És operátor logikai kifejezések összekapcsolására.
ANDV C V	A két adat között bitenként végzi el az ÉS műveletet, és az eredményt a V-be írja.
CMPV C V	A két adat összehasonlítása.
CALL C	A C eljárás hívása.
CROSS C	A középső kereszt ki- (P = 0) és bekapcsolása (P = 1).
COLOUR C1 C2	A színek beállítása. C1 a háttér (0 és 3 közötti szám), a C2 pedig az előtér színe (0–15).
DELAY C	Várakozás C/50 másodpercig.
DESTROY C1 C2	A C1 objektum megsemmisítése a C2 helyszínen. A C2 megadás nem kötelező.
END	A program és az eljárások vége.
ENDGAME	Befejezi a játékot és kilép a programból.
GOTO C1 C2	Mozgás a C1 helyszínről a C2-re.
IF feltétel THEN utasítások ENDIF	Utasítások feltételes végrehajtása. Az utasítások csak akkor hajtódnak végre, ha a feltétel igaz.
IFACTIVE C	A feltétel igaz, ha a C tárgy aktív.
IFCRUSH	A feltétel igaz, ha a játékos nekiment valaminek.
IFEQ	A CMPV utasítás után használható. Igaz, ha a két összehasonlított adat egyenlő volt.
IFFALL	Igaz, ha a játékos leesett valahonnan.
IFGT	Az összehasonlításnál, ha a második adat nagyobb, mint az első.
Például	CMPV 11 12 IFGT THEN .... ENDIF
IFHIT	Igaz, ha eltaláltak.
IFLT	Az összehasonlításnál, ha a második adat kisebb, mint az első.
IFSENSED	Ha a játékost észrevették az érzékelők.
IFSHOOT C	Ha a játékos eltalálta a C tárgyat.
Például	IFSHOOT 9 THEN GOTO 1 2 ENDIF
IFTIMER	Az óra elérte-e a nullát.
IFVIS C	Látható-e a C tárgy.
INVIS C1 C2	C1 tárgy a C2 helyszínen láthatatlan lesz.
MODE C	C = 1 séta C = 2 futás C = 3 repülés1 C = 4 repülés2
OR	Logikai VAGY.
ORV C V	Bitenkénti VAGY
PRINT üzenet X Y	Az üzenetet kiírja a képernyőre az X Y ponttól.
REDRAW	A képernyő újrarajzolása.

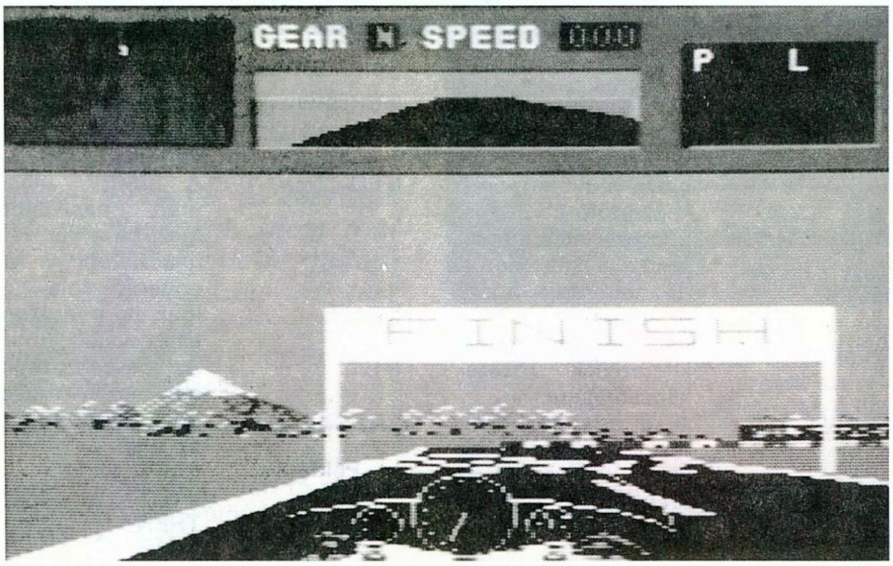
SETV C V	A V változó értéke egyenlő lesz C-vel.
SOUND C	Egy hang eljátszása (C 0 és 12 közötti egész).
SBCV C V	Kivonás átvitellel. Az eredmény a V változóba kerül.
SUBV C V	Kivonás átvitel nélkül.
SYNCSND C	A képek váltása közben zenél (C 0 és 12 közötti egész).
TEXTCOL C	A kiírt szöveg színe.
TIMER C	Az órát C időnként frissíti a program.
TOGVIS C1 C2	C1 tárgy láthatóságának ki- és bekapcsolása a C2 helyszínen. A C2 megadása nem kötelező.
VIS C	C tárgy látható lesz.
XORV C V	Bitenkénti KIZÁRÓ VAGY.

Ha az összes feltételt megfogalmaztuk, mentsük újra az adatokat, majd töltsük be a fordítót (Compiler) és fordítsuk le a játékunkat. A fordító ekkor egy elég hosszú programot készít, melyet később e rendszer nélkül, önállóan is futtathatunk.

Ezt nyújtja tehát a program. Fantasztikus, amit tud, és a megvalósítás is ragyogóan sikerült. Ahhoz azonban, hogy összes lehetőségét ki tudjuk használni, rengeteg gyakorlásra, próbálkozásra lesz szükség. A végeredmény azonban azt hiszem megéri a fáradságot.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	78
ZENE	91	68
JÁTSZHATÓSÁG	93	90
Összesen:	92	85



FOTÓ: C–64

The Cycles

Erre a címre valószínűleg kevesen kapják fel a fejüket. De ha azt mondom, hogy ez a program a Test Drive ki tudja hányadik része, a siker már biztosított. És ez nem is meglepő, hiszen az Accolade a tőle megszokott színvonalon készítette el a remek játék motoros változatát (az Amigás változat már elég régen megjelent).

A programban a 125, 250 vagy 500 köbcentis motorkerékpárok világbajnokságán vehetünk részt. A verseny során a világ 15 pályáján kell gyűjtögetnünk pontjainkat, hogy a végelszámolásnál minél előkelőbb helyezést érjünk el. A játék elején 5 nehézségi fok közül választhatunk. Ahogy azt már megszoktuk, az első szinten csak a gázt kell nyomnunk, a legmagasabb fokon azonban már sebességet is nekünk kell váltanunk. (Tulajdonképpen a nagyobb motorok is nehezítik dolgunkat, hiszen ezekkel jóval nagyobb végsebességet érhetünk el, és persze nehezebben kanyarodnak a kisebbeknél. A verseny során a gép állandóan nyilvántartja és lemezen tárolja a körrekordokat.

A grafika ha lehet, még túlszárnyalja az elődökét. A pálya nem csak kanyarog, hanem dombok, völgyek és alagutak váltogatják egymást fantasztikus sebességgel. A program sok újdonságot nem hozott az előzőekhez képest, mégis szerintem ez az egyik legjobb szimulátor.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	79	58
ZENE	80	73
JÁTSZHATÓSÁG	42	30
Összesen:	53	51

A Bubble-al megszületett egy olyan játékstílus, amelyet tőlünk nyugatra leginkább a „CUTE" jelzővel illetnek, amit talán „Cuki"-nak, vagy „Ari"-nak (az „aranyos" szó ferdítve) fordíthatunk. Speciel ezen játékok, tehát a Bubble Bobble, a Rainbow Islands, a New Zealand Story és most a Rod Land elsőszámú kedvenceimnek számítanak, és ezzel azt hiszem, nem vagyok egyedül.



FOTO: C–64

Majd a lányok megoldják!

Lássuk, mit is takar a „Cuki" jelző? A főszereplők általában kedves kis figurák – kissárkányok, kissrácok vagy kiscsajok, akik mindig valami jó cél érdekében küzdenek. Az ellenfelek pedig inkább gyermekmesék hőseire, mint vérszomjas fenevadakra hasonlítanak.

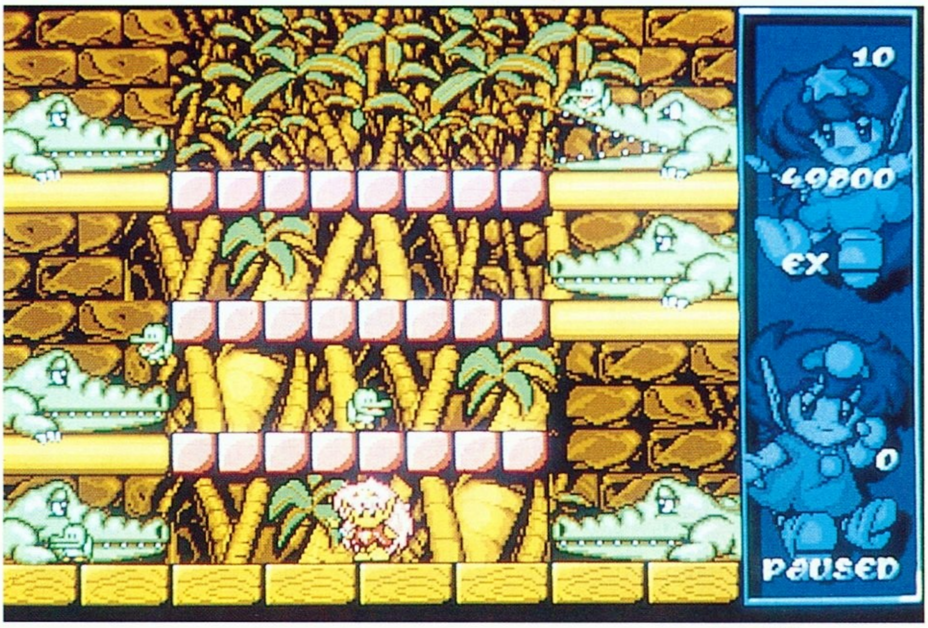
A RL eredetileg egy Jaleco játékautomatán jelent meg, amit a végtelenül tehetséges STORM programozói (SILKWORM, SWIV), konvertáltak át, 110%-osan. Igen, ez azt jelenti, hogy az amiga verzió még jobb, mint a játéktermi! A fiúknak igen nehéz dolguk volt, mert az eredeti játékban minden sprite-nak meg volt a saját 64 színű palettája, amit amigán mindössze 16-al kellett megoldani. Hogy ezt ellensúlyozzák, az eredeti 256 pixel széles hátterek helyett 320-asakat építettek be, amely még „nagyobb felbontás" látványát kelti. A programozási munkák kezdetekor a Jaleco cég küldött egy lemezt nekik, amelyen rajta voltak az eredeti hátterek, összesen kb. 500! Persze, ezt sem lehetett mind betenni, de érdekes, hogy míg Jaleco-ék csak 30 pályát hoztak össze, a STORM-osok 40-et, C–64-en 32-t. Ugyanezen a lemezen a grafikus talált még néhány extra animációt – pl. amikor a nyuszik répát kezdenek rágcsálni, vagy a kiscsirkék kukacot csípnek ki a földből –, amiket a játékteremben nem, csak amigán vehetünk észre. Még elárulom, hogy az eredeti verzióban az ellenfeleket úgy is csapkodhadtuk, hogy nem volt alattuk szilárd talaj. Nos, STORM-ék ezt is kijavították, így ilyen esetben áldozataink szépen kiesnek a varázsvessző fogságából.

Az alaptörténet egyszerű: Rit és Tam, a két kislány békében éldegél falujában, mígnem a gonosz Maboot elrabolja édesanyjukat. Nosza, megragadják a papától kapott varázspálcákat, felveszik a „létraállító" cipőket és elindulnak.

Egy-egy pályán úgy juthatunk át sikeresen, ha az összes ellenfelet kiirtjuk. Ehhez engedjük őket a közelünkbe, a tűzgomb megnyomásával megfoghatjuk őket, majd szapora tűz-nyomogatás közepette, ide-oda csapkodva kilehelik lelküket. A rosszaságok – nyuszik, ollózó rákok, majmok, bumerángos tengericsillagok, könnyező cápák, sárga hálózsákok, stb. – haláluk után cuccokat hagynak hátra, amelyek lehetnek fegyverek, vagy pontszámnövelő bonus-ok is. Tűz + joy-fel hatására egy spéci létra képződik, amelyet menekülésre, vagy nehezen elérhető helyek megközelítésére használhatunk. Néha a felfelé szálldogáló lufikat is igénybe kell venni, ha magasabb régiókba kívánunk jutni. Nehezebb, de jövedelmezőbb módja egy pálya megoldásának, ha összegyűjtjük az összes



FOTO: AMIGA



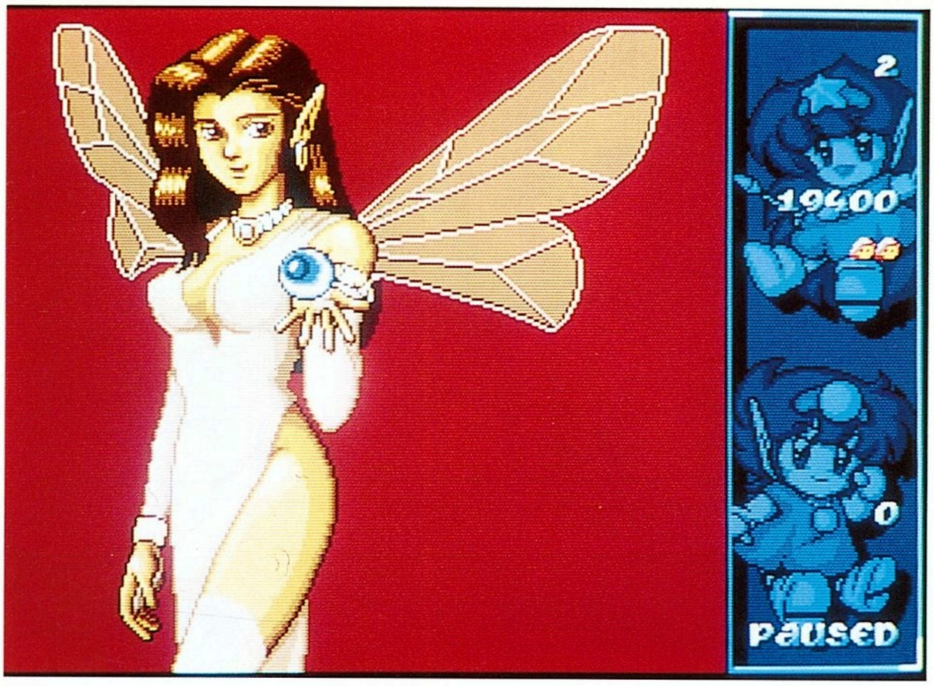


FOTO: AMIGA

FOTO: AMIGA



virágot. Ekkor EXTRA GAME-et kapunk, s a piros „retkek" kiirtásával összeszedhetjük az EXTRA szó betűit, ami plusz egy életet jelent. Sajna, erre nem áll végtelen idő rendelkezésünkre, mert a retkek lassan visszaváltoznak. Na, minden apróságot azért nem mutatok be, játék közben úgyis mindenre fény derül!

Minden 10. pálya után (C–64-en minden 8.) egy fő ellenséggel kerülünk szembe. Ez először 6 krokodil, amiket szájba kell csapkodni; másodszor egy bálna, aminek a szeme a gyenge pontja; harmadszor egy elefánt, amit a bébijei köpködése után, leereszkedésekor szurkálhatunk meg; s végül maga Maboot, a bikafejű ördög, akiről nem tudok nyilatkozni, mert eddig csak a 36. pályáig sikerült eljutnom. Sorry.

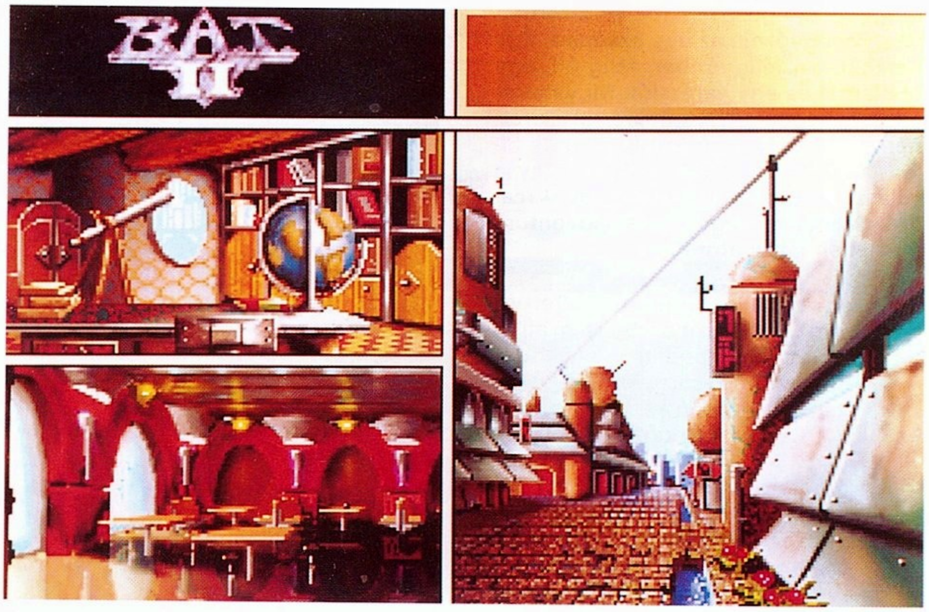
Aki emlékszik a cég régebbi játékára, a NINJA WARRIORS-ra, az tudja, hogy a STORM specialistája a bizarr örökélet és cheat kódoknak (576 Kbyte 1991. 7–8.) Nos, aki azokat kipróbálta, az valami hasonló őrületre számíthat a RL-ben is. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egyelőre fogalmam sincs ezen kódszavakról. Ígérem, ahogy megtudok valamit, közzéteszem!

Őszintén megmondom, semmi negatívumot nem találtam a játékban. Mindkét verzió grafikája csodás, játszhatósága szuper. C–64-en nincsenek színes hátterek, de a játék így is nagyon hangulatos. A sprite-ok jól animáltak a hanghatások fülbemászóak. Az intro és az átvezető képernyők szépen rajzoltak, a két játékos üzemmód jól működik, egymásra figyelést is igényel, minden tökéletes. Na, régen dicsértem ennyit egy játékot, azt ajánlom, mindenki próbálja ki!

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	89
ZENE	88	88
JÁTSZHATÓSÁG	93	90
Összesen:	91	90

Wow! Mi ez a szokatlan cím? És ez a szokatlan formátum? Minderre megkapjátok a választ, ha végigböngészitek e kissé felduzzadt rovatot. Olyan programokról és információkról olvashattok, hogy még SENKI sem látott-hallott felőlük előttetek.



BAT II.

Az Exkluzív exkluzívja

E havi, lapszéli jegyzetből kissé megtestesedett Exkluzívunkat a szokásos magyar fejlesztésekkel kezdem. Úgy látszik nem volt hiábavaló a felhívásunk, mivel újabb és újabb csomagok futnak be a szerkesztőségbe, tele csúcs anyagokkal. Lássuk először az egyre inkább népszerűvé váló stílus, a sportmanager játék képviselőjével. A programot Leslie Striker alias Csapó László küldte be, a címe: A Bajnokság. Magyar nyelvű foci manager, ami sok szempontból felveszi a versenyt a stílus legismertebb képviselőivel szemben is. A főbb menüpontok (INFO, CSAPAT, SORSOLÁS, ORVOS, VÉTEL, TÁBLÁZAT, JÁTÉK, SAVE) kurzorvezérelt, a joyt nem is kell elővennünk. A program maga játsza le a mérkőzéseket, kijelezve az eltelt időt, a gólokat, a büntetőket stb. Egyszóval kompakt kis játék ez a foci managerek rajongóinak biztos nagyon tetszene.

A második prewiev a FREEBRAIN alkotóközösségtől származik, a címe Wasted Time. A rövid demo alapján nagyon megtetszett a game, mivel szép grafikával, kellemes, saját komponálású zenével készült. A stílusa egyébként mászkálós kalandjáték. A játékból eddig csak egy nagyon rövid bemutató készült el, amin azonban már felfedezhetőek a készülő játék erényei: az irányító ikonok nagyon ötletesek, a kijáratokat jelző kis képecske jó ötlet, a fenti grafika pedig tetszetős. Magáról a játékról ennél többet nem tudok mondani, mert sprite-ok még nem voltak beépítve. A kezdet azonban biztató, csak így tovább!

Most pedig jöjjön az, ami még nem volt! Az 576 KByte exkluzív demokat kapott az UBI SOFT-tól, amiket nagyon nagy örömmel tár az olvasók elé, mert valóban egyediek. Az UBI SOFT új fejlesztéseiből, tervezett programjaiból következik egy rövid összeállítás, amiről SEHOL MÁSHOL nem olvashattok (még az Ace-ben sem!). Nos, lássuk a medvét!

BAT II. A történet Róma 2-ben játszódik, Shedishan fővárosában, a B8-as rendszer egyik bolygóján. Koshan uralkodó fenyegetésétől tartva, a Galaktikus Szövetség felveszi a kapcsolatot a B.A.T.-tel (Bureau of Astral Troubleshooters). A BAT egyik legjobb ügynökét, Sylvia Hadford-ot küldi a Szövetség segítségére, de Koshan rájön a cselszövésre, és megöleti a kémnőt. Ekkor a BAT új ügynököt küld Róma 2-be: Jehan Menasist, azaz minket. A játék egyedülálló lesz a maga nemében, már ami a technikai újításokat illeti. Új 3D-s mozgatási rendszer (High Tech Pardox), sokoldalú szövegértelmező (Biodirectinal Organic Bioputer), egy játékon belül 4 repülőszimulátor, 1 futurisztikus autóverseny, egy arcade 3 játszható coin-up videojátékkal és még rengeteg újdonság. Sajnos a játékot csak Amigára és PC-re tervezik, a 64-es tulajdonosok kimaradnak a nagy kalandból.

LIGHT QUEST. A sötétség ura, Zora, örökre kiűzetett ARKE földjéről. Egy ármányos varázslat segítségével titokban visszatér és örök sötétségbe borítja ARKE-ot. Eljön a Démon ideje, eluralkodik a káosz. Egy vénséges jövendőmondó azonban megjósolja, hogy egy holdnélküli éjszakán megszületik az a férfi, aki el tudja pusztítani a gonosz erőket. Tudomást szerez a jóslatról Zora is, aki elfogatja valamennyi újszülöttet azon az éjszakán. A jós azonban nem adja fel a küzdelmet: beba-

WROOM



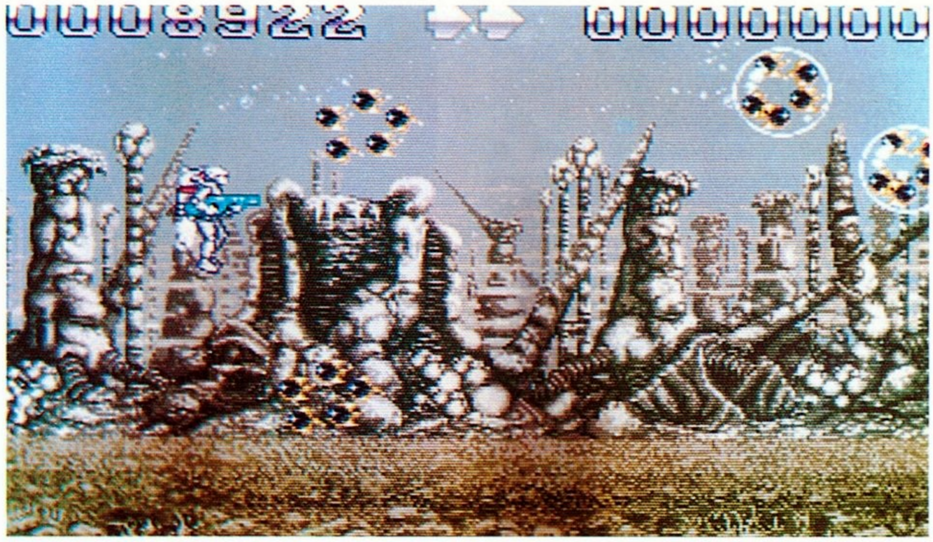
rangolja az egész világot, és sikerül 3 hőst meggyőznie az ügy számára. Egy harcost, aki félig ember, félig elf, egy szellemet és egy varázslót. Mi választhatunk, hogy melyik karakterrel szeretnénk küzdeni a sötétség fejedelme ellen. A program érdekessége, hogy a választásunktól függően Arcade, Arcade/Adventure, vagy tiszta Adventure formában játszhatunk.

STRAUSH. Ez egy vérbeli shoot'em up lesz, banális kerettörténettel (le sem írom), de bombasztikus grafikával. Finomscroll mind a nyolc irányban, félképernyős szörnyek, 250 különböző elenfél, 48 színű képernyők, egyszóval arcade színvonalú „lődd-leőket".

A szimulátorok rajongóinak is van valami csemegénk: a címe WROOM, a stílusa autóverseny. A képek alapján tetszetős, az ismertetőben leírtak alapján pedig szuperfimon scrollozó rutinnal és top FX-ekkel érték el az abszolút életszerű hatást. Izgatottan várjuk, hogy valóságban is kipróbálhassuk.

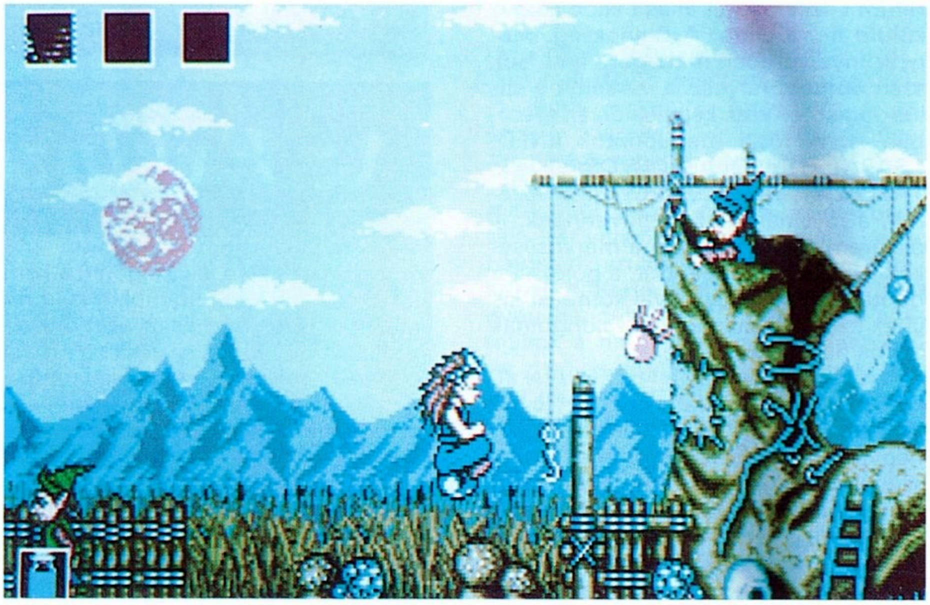
Itt a vége, fuss el véle. Remélem élveztétek ezt a rövid kitérőt a profi fejlesztések világába. Terveink szerint továbbra is megjelentetünk hasonló tartalmú cikksorozatokat, persze csak ha tetszett (elővesz toll és papír, ír levél, vár következő 576). Hölgyeim és Uraim, maradok tisztelettel!

Zolee



STRAUSH

LIGHT QUEST



Sherwood bajnoka, Populous stílusban

ROBIN HOOD

Reneszánszukat élik a Robin Hood történetek, és egy ilyen divathullám nem hagyhatja érintetlenül az Amigánkat sem. A Millenium egy grafikájában Populousra emlékeztető, izonometrikus akció-adventureban idézi fel a csuklyás hős legendáját.



FOTO: AMIGA

Robin of Locksley éppen bulit tart, amikor felbukkan a nottinghami seriff, népes zsoldoscsapata élén. Robin várát a magáénak nyilvánítja, a vár urát pedig törvénykívülinek kiáltja ki. Robint, látva a normannok erőfölényét, népe elhagyja, így egyedül semmit sem tehet. Nekiáll hát visszaszerezni az emberek bizalmát, elkezd barátokat keresni.

Robinnal egy mini-világban kalandozhatunk, ami a várából, falvakból, farmokból és a sherwoodi erdőből áll. A játékot egérrel, a képernyő bal oldalán sorakozó ikonokkal vezérelhetjük. Feladataink alapja tulajdonképpen a klasszikus történet: Barátságot kell kötnünk Little Johnnal, Will Scarlet-tel és Tuck baráttal. Udvarolnunk kell Mariannak, a seriff lányának, és ki kell rabolnunk a kövér kereskedőket, és a pénzüket a szegény éhezőknek kell adni. Emellett persze szorgalmasan irthatjuk a normannokat és gyűjtögethetünk néhány tárgyat, amelyek a küldetés teljesítését megkönnyíthetik.

A játék hangulata nagyon jó, úgy érezzük, mintha egy valódi kis világban játszanánk. Az emberek tőlünk függetlenül mászkálnak, cselekszenek: a parasztok fát gyűjtenek, vadásznak, fürdenek a tóban. A papok misét tartanak és ha meghal valaki, gyássszertatást rendeznek, a halott elszállításától az eltemetéséig. Az őrök zord léptekkel róják útjukat a vár körül, a kereskedő pedig áruját szállítja a falvak között. Mindenkivel beszélgethetünk, és az hozzánk való viszonyától függően fog válaszolni. Eleinte csak kinevet a nép, de amikor már megszereztük a bizalmukat, amerre csak járunk, megéljeneznek. Nyomon követhejük az évszakok váltakozását, télen mindent belep a hó, teljesen megváltozik a táj képe.

A játék menete nem kötött, a győzelemhez szükséges dolgokat tetszőleges sorrendben és stílusban csinálhatjuk meg, nem is mind szükséges. Pl. egy jól irányzott lövéssel már a játék korai szakaszában kinyírhatjuk a seriffet, de ettől még nem nyertük meg a játékot: a normannoktól teljesen meg kell szabadulni, és a nép bizalmát is el kell nyerni.

VEZÉRLŐ IKONOK

A bal felső ikon Robin legfontosabb fegyverét, az íjat szimbolizálja. Amikor erre ráclickelünk, akkor ellövünk egy nyilat abba az irányba, amerre nézünk. Mint minden ikon esetén, itt is várnunk kell egy ideig, hogy ezt a funkciót újra használhassuk (tehát nem lehet „sorozni" a nyílvesszőket). A játéktér bal alsó részén van egy céltábla, amelyre lődözve gyakorolhatunk. Sok gyakorlat után gyorsabban töltődik újra az íjunk.

Az íj alatt van a kard. Ezt közelharcban, a kard után az ellenfélre clickelve. Robin fele olyan jó sincs a kardforgatásban, mint a céllövészetben, ezért egy normann katonával ha közelharcban csapunk össze, általában mi húzzuk a rövidebbet. Arra azonban jó, hogyha elkapnak, ráhúzunk a katonára egyet a karddal, azután futás!

A szem ikonnal előre nézhetünk, vagyis a látóteret egyszerűen előretolhatjuk ameddig csak lehet.

A szív ikont kiválasztva futhatunk. Így gyorsabban mozoghatunk, de ettől fogy az életerőnk. Ha valakit megtámadnak, és Robin a segítségére siet, automatikusan bekapcsolódik a futás.

A szájra, majd egy figurára (esetleg állatra) clickelve beszélgethetünk.

A tenyér ikonnal adhatunk pénzt valakinek (nyilván a szegényeknek).

A kéz ikonnal vehetünk fel tárgyakat, illetve személyre clickelve próbálkozhatunk a rablással.

A nyilakkal mozoghatunk. Ez egy biztonságosabb módja a mozgásnak, mint a térképen ráclickelni arra a pontra, ahová menni akarunk, mert ez utóbbi nem tökéletesen működik. De viszont a nyilakkal mozgás kevésbé kényelmes.

Alul, a fejet kiválasztva kérhetjük le az állapotunkat. Értelemszerűen, a szív az életerő (pihenéssel, Little John-nál nyerhetjük vissza), a kar az erő, a buksza pedig a pénzünk. Itt tudhatjuk meg azt is, hogy mennyire rajong értünk a nép. Lehetőség van az állás mentésére/töltésére (F1/F4) is.

VÉGIGJÁTSZÁS

Most pedig néhány tipp következik. Javaslom, hogy csak akkor olvasd el ezt a részt, ha tényleg elakadtál valahol, mert különben elveszti a játék a rejtélyességét, nem lesz benne mit felfedezni.

A játék kezdetén egyből a térkép bal felső sarkába (ÉNY) kell menni, és meg kell szólítani az öreg varázslót. Ő ad nekünk egy varázsgömböt, amit használva megnézhetjük az egész mini-világ térképét, bejelölve rajta, hogy melyik szereplő éppen hol van. Ha valahol

rámutatunk erre a térképre, akkor Robin automatikusan odamegy. A varázslóhoz később is visszajöhetünk, homályos tanácsokat ad.

Little Johnnal lesz a legegyszerűbb megbarátkozni. A térkép jobb alsó sarkában lakik, egy szigeten. Amikor a hídra lépünk, az eredeti sztorinak megfelelően bunyózunk vele egyet, majd csatlakozik hozzánk.

Will Scarletet a bitófáról kell megmenteni. Ugyanis halálra ítélik azért, mert szarvasra vadászott. Ehhez le kell nyilaznunk az ítéletet végrehajtó normannt (még idejében!). Cserébe Will beáll hozzánk, és ad egy kürtöt, amivel őt és többi segítőtársunkat bármikor hívhatjuk. Arról egyébként, hogy mikor lesz az akasztás, onnét lehet tudni, hogy a normann harsonák megszólalnak. Amikor ez történik, érdemes a várhoz elmenni, ha be nem is merészkedünk. Az utána kisétáló parasztoktól meg lehet kérdezni, hogy mi volt a seriff legutóbbi rendelete.

Tuck barát a normannok aranyát hordja a vár és a templom között. Raboljuk ki szegényt. Elkeseredetten le fog ülni a rétre, hiszen pénz nélkül nem mer visszamenni. Kis rábeszélésre ő is beáll hozzánk, és ad egy csuklyát, amivel szerzetesnek álcázhatjuk magunkat.

Eközben intenzíven kell udvarolni Mariannak. Ez nem nehéz, mert ingajáratban van a vár és a templom között, egyszerűen csak minden találkozás alkalmával le kell szólítani. Előbb-utóbb lángra lobban a szerelem, és ő ajándékoz Robinnak egy varázsgyűrűt. Ezzel bele tudunk látni bárkinek a lelkébe, vagyis lekérhetjük a teljes adatlapját (mennyire szeret minket; mennyi pénze van, stb.).

Ha találkozunk a kereskedővel (térképen kék pötty), raboljuk ki. Először általában segítségért kiabál és elszalad, de amikor a szeme láttára lenyilazunk egy-két katonát, akkor oda fogja adni a pénzét, amit természetesen rögtön adjuk a vár mellett üdögélő kéregetőknek. Komolyan meg fog ugrani a kék oszlop, ami Robin Hood-ságunk mutatója.

A békés parasztokat a térkép bal szélén, egy barlangban tanyázó sárkány tizedeli. Ha leszólítjuk a fura, akár rókának is vélhető jószágot, elpanaszolja, hogy tüske ment a mancsába, és senki sem akarja kiszedni neki. Az íj-ikonra clickelve segíthetünk rajta. Hálából varázstűz-köpés képességével áld meg minket. Ez egy kis villám ikon képében nyilvánul meg. Ezt a képernyőn bárkire rárakhatjuk, ettől egy időre harcképtelenné válik.

Ha megöljük a nagyképű hattyút a vár tavában, akkor kapunk egy tollat, amelynek varázsereje van, el tudunk látni vele több képernyőnyire.

Szerezhetünk még a sárkány barlangja előtt egy mérges gombát, ez nem tudom, mire jó.



FOTO: AMIGA

Amikor minden megvan, megostromolhatjuk a várat. Célszerű már előre lenyilazgatni a vár körül mászkáló normannokat, hogy a rohamnál biztos legyen a túlerő. A kürttel hívjuk csapatunkat. A csuklyát felvéve, be fognak engedni minket a várba. Utána már csak az ügyességünkön múlik, hogy sikerül-e kardélre hányni az összes élő normannt, a seriffel együtt. A harcban könnyen előfordulhat, hogy néhány társunk (esetleg mind) elesik, de ez nem befolyásolja a végső eredményt.

Amikor az összes normann halott, és Robin belép újra a várába, következik a látványos megnyerés, amit most természetesen nem írok le...

* * *

A Robin Hood egy bájos, élvezetes játék. Kiváló grafikája és hangulata van, az effektek és a zene is jó. Kár, hogy a játékot 1–2 nap alatt végig lehet játszani. A játéktér, bár nagyon jól kidolgozott, kicsinek tűnik, talán az eredeti tervekben is jóval nagyobb volumenű játék szerepelt, csak a megvalósításkor zsugorodott össze. Ennek ellenére, egy gyöngyszem a jelenlegi elfásult, egyhangú játékok özönében.

TIHOR

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	86	
ZENE	78	
JÁTSZHATÓSÁG	74	
Összesen:	80	

A DINAMIX cégre aztán nem lehet rámondani, hogy tömegesen termeli a játékokat. Évente egy-két programot dobnak piacra, de azok utána hosszú ideig a Top-listák tetején tanyáznak – gondoljunk csak az „F–14 Tomcat"-re, vagy a „Project Firestart"-ra. Legújabb munkájuk szintén sikervárományos – kit ne érdekelne egy egészen új rendszerű, könnyen kezelhető, érdekes kalandjáték, amely ráadásul még bombasztikus grafikával is meg van áldva, és az angolul nem tudók számára kis szótárazással érthetővé és élvezhetővé válik. A játék igen magasszintű interaktivitással rendelkezik, ami azt jelenti, hogy szinte alig van megkötés a nyomozás irányának megválasztásában, a megnyeréshez több úton is eljuthatunk.

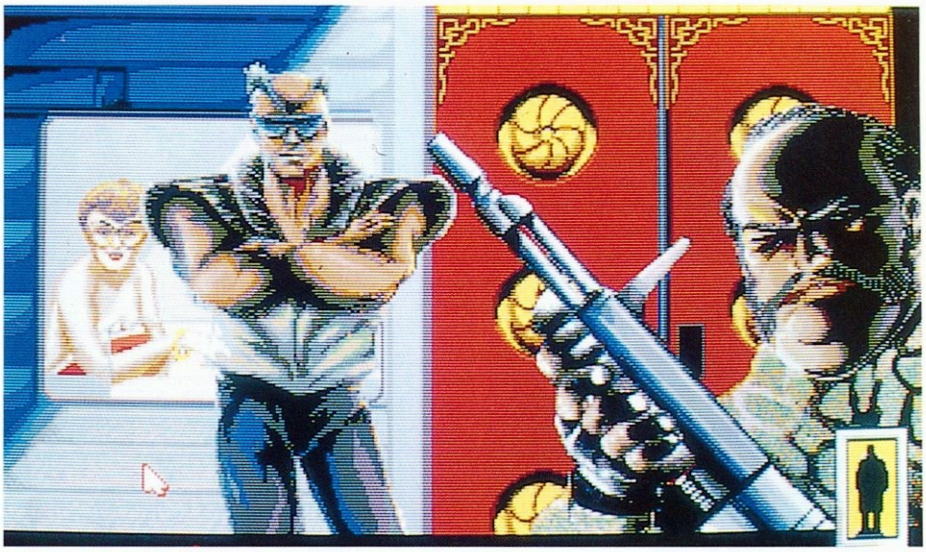


FOTO: AMIGA

A DINAMIX megint nagyot alkotott!

Rise of the Dragon

Vannak azonban dolgok, amelyek időhöz vannak kötve, ezért érdemes gyorsan dolgozni (ez elég irritáló, ha lemaradunk egy fontos eseményről, nincs más hátra, mint RESTORE). A számos elhalálozáshoz vezető akció mellett olyan helyzetekbe is kerülhetünk, hogy tovább tudunk ugyan menni, de onnan a játék már nem nyerhető meg. Ilyenkor csak a mentett állás újratöltése segít! A program nagyságára jellemző, hogy csak 10 lemezen fért el.

Los Angeles, 2053. Az önpusztító város saját szemétjében vergődik. Erőszak, önbíráskodás, kábítószer – minden virágzik, ami illegális. A szinte percenként bekövetkező halálesetek már természetesnek számítanak, mígnem egy fontos embernek, az elnök jobb kezének lánya is belekerül a lavinába. Megtalálják borzalmasan eltorzult testét, és kiderül, hogy egy eddig ismeretlen kábítószer áldozata lett. Ki a felelős, hol, miért termeli a mérget, a titkot egyelőre homály fedi. Kik az introban látott gyanús alakok? A játékoson áll vagy bukik a város sorsa!

A ROTD kezelése rendkívül barátságos: kizárólag az egérre korlátozódik. A kurzor alapállapotban egy nyújtott nyíl, amely valamely fontosabb dologra mutatva megváltozik: a nagyítóval a közelebbről megvizsgálható tárgyakat nézhetjük meg; a különböző irányokba mutató kis nyilakkal nyithatunk, zárhatunk ajtókat, nyomhatunk meg gombokat; a fehér „felhővel" beszélgethetünk a szereplőkkel (itt jegyzem meg, hogy a leírásban a beszélgetések során mindig a célravezető kérdések sorszámát adom meg az egyszerűség kedvéért); az „EXIT" felirattal pedig mozoghatunk a helyszínek között. Ezen funkciókat mind a bal – egérgomb – click-el érhetjük el. A jobb gombbal clickelve infokat tudhatunk meg a dolgokról, olyanokról is, amelyeknél egyébként a kurzor nem változik. A jobb alsó sarokban látható alakikon jelképezi személyünket, s egyben a nálunk levő tárgyak listáját, az INVENTORY ablakot is. A cuccokat folyamatos bal click-kel vehetjük fel – ilyenkor a kurzor felveszi a tárgy alakját, s ezt kell az INVENTORY-ba vinni. Ha valamely nálunk levő tárgyat a képernyő valamely pontján akarunk használni, tehát pl. kulccsal ajtót nyitni, vagy valamit valakinek átadni, a bal gombbal clickeljünk az INVENTORY-ra. Válasszuk ki a cuccot a listából (folyamatos click), és vigyük a képernyő megfelelő helyére (személy, kulcslyuk, stb.). Ha egy tárgyat kézbe vagy fel akarunk venni, az INVENTORY-ra a jobb gombbal clickeljünk. Ekkor rövid töltögetés után megjelenik Blade rajza, a használni/viselni kívánt dolgokat arra vigyük rá. Ilyenkor lehet még a felvett tárgyakat megvizsgálni is, egy jobb click-el. Az ablak tetején látható két nyíl, amelyekkel az időt (óra, perc) lehet léptetni. Kilépni „EXIT"-el tudunk. Az OPTIONS menübe „F10"-el léphetünk be, itt beállíthatjuk az Arcade részek nehézségét, a szövegek kiírási idejét, és a megjelenítés aprólékosságát, ami 1 megán nem üzemel. Állást menteni „F5"-el, tölteni „F7"-el lehet. Akinek nincs külső drive-ja, annak melegen ajánlom, hogy kapcsolja ki a hangokat „F2", mert az iszonyú sok cserélgetés alatt elunja az életét, akinek van, az a 10-es lemezt tegye a külső drive-ba, hogy a játék onnan tudja folyamatosan tölteni a hangokat.

William „Blade" Hunter, a történet főszereplője kényelmes természet: déli 12:00-nál nem képes előbb felkelni, tehát csak a nap felét tudja munkával tölteni. Foglalkozására nézve exrendőr, jelenleg magánnyomozó. Mivel igen cinikus természet, felesége nincs, csak barátnője, akivel néha laza, néha szoros kapcsolatban van. Július 31-én, történetünk kezdetekor éppen az ágyikóból kászálódik ki. A leírásban nincs mindig külön feltüntetve, hogy vizsgáljunk meg ezt-azt. Ha új helyszínre érkezünk, érdemes mindig végig jobb-gomb-clickelni a látható dolgokat, érdekes infokat kapunk.

Miután körülvizsgálódtunk összkomfortos kis kérónkban, legelőször vegyük fel a földön heverő ruhát és a fogason lógó kabátot („alsógatyában mégse" rohangálhatunk), és öltöztessük fel Blade-et. Emeljük fel az ágy párnáját (bal click), de a pisztolyunkat egyelőre hagyjuk ott. Menjünk a fürdőszobába, ahol a faliszekrényből vegyük fel a gázspray-t és az elsősegély dobozt. Visszamenve a nappaliba nézzük meg az asztalon levő Vid-Phone készüléket. A villogó piros lámpa jelzi,

hogy üzenetet kaptunk. A gép csak a saját ID kártyánkkal működik, de ez most éppen a jobb oldali nyílásban van, tehát kapcsoljuk be a monitort a bal oldali gombbal. Vegyük kézbe a távirányítót (click), és olvassuk el az üzeneteket. Előre lapozni „NEX"-el, vissza „PREW"-val, lejátszani „PLAY"-el, kilépni „DONE"-al lehet.

MESSAGE 1

Mayor Vincenti közli, hogy leánya titokzatos módon meghalt. Megbíz, hogy derítsük ki a rejtélyt. A kérdezősködést a PLEASURE DOME nevű klubban kezdjük, és keressük Chandra barátját, egy bizonyos „The Jake"-et. Az üzenet végén küld még egy horror-képet a halott lányról, amit a bal oldali nyomtatóból vehetünk fel.

MESSAGE 2

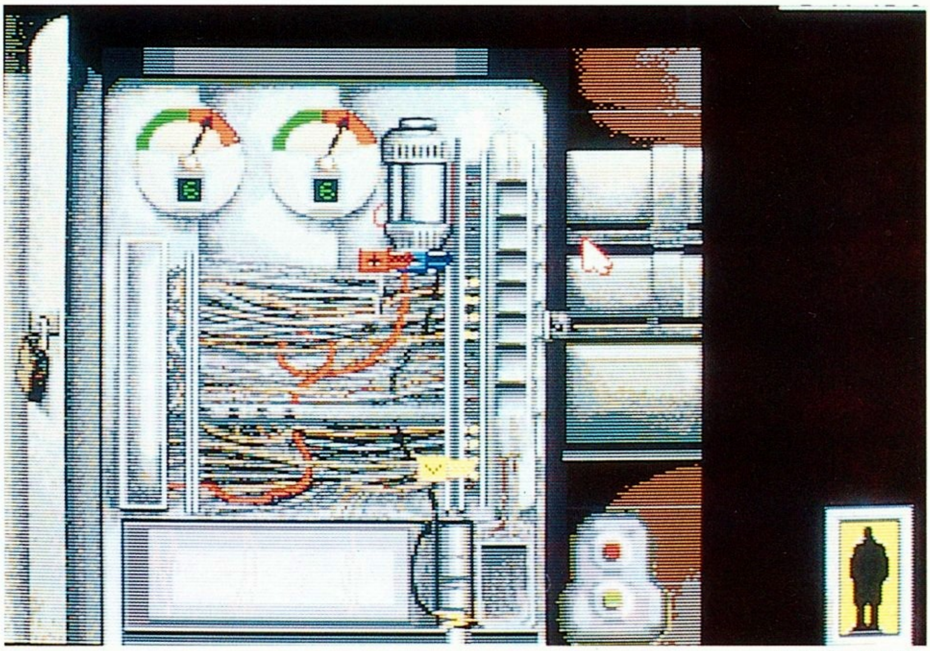
Egy számunkra érdektelen autóhirdetés.

MESSAGE 3

Kedvenc csajunk, Karyn dühös képét láthatjuk, ahogy úrinőhöz nem illő hangnemben érdeklődik, hol a fenében voltunk tegnap a randevú helyett (ez egyébként a játék során nem derül ki)? Ráadásul szekrényünk kulcsai is nála vannak. Még elárulja, hol találjuk meg napközben.

Ezek után az ID tartóra clickelve vegyük fel a kártyát, kapcsoljuk ki a gépet, majd az asztal bal alsó sarkából kapjuk fel a tölténytárat. A lakásból bal EXIT-el távozzunk, mert ha a jobb oldali folyosón mászkálunk, annak nagy zuhanás lesz a vége. A liftajtó mellett az alsó gombot nyomjuk meg, mert a tetőn semmi dolgunk. Meg is érkeztünk az Em-Way állomásra. Vizsgáljuk meg a fali térképet, és válasszuk uticélul a Pleasure Dome-ot.

Menjünk oda az ajtóhoz, ahol az őrök megmotoznak. Mivel nincs nálunk fegyver (hál' istennek otthonhagytuk a stukkert), bemehetünk. A klubban több alakkal is beszélhetünk, pl. a kártyázó nővel, vagy a bal oldali teremben a félszemű, Tequilát iszogató palival, de semmi lényegeset nem tudunk meg. Menjünk inkább előre a bárba. A pultnál áll egy szemüveges fickó (tökhülye) és egy ribi, akikkel szintén felesleges dumálni, úgyis a csaposhoz irányítanak. A nőcit mondjuk fel lehet szedni, de ha kimegyünk vele, megjelenik Karyn és fuccs a játéknak (azért az érdekelne, hogy mit csinál Karyn ezen a környéken, ráadásul munkaidőben). A mogorva csapostól érdeklődjünk Jake felől (2), a pult végében ülő palihoz küld. A beszélgetés során (1, 2, 2, 2) Jake elég flegma



FOTÓ: AMIGA

és leráz minket. Ekkor mutassuk meg neki ex-barátnője képét, mire rögtön meginvitál az irodájába. Okos kérdezősködéssel (2, 2, 2, 1) elárulja nekünk Chen címét, akivel Chandi kapcsolatban állt. Most aztán irány a metró, pontosabban Chen Lu lakása.

Készüljünk fel, mert most gyorsan kell cselekednünk. A lépcsőházban kis incidens játszódik le egy gyanús palival. Chen ajtaja nyitva, s valami mozgolódást látunk. Menjünk be a lakásba, csodáljuk meg a hullát és a szemben levő Vid-Phone-ból vegyük fel a pali ID kártyáját, a fürdőszobában a kád mellől pedig a fehér kábítószert. Ezután semmi mással nem törődve villámgyorsan rohanjunk vissza a metróba, egyébként a helyszínre érkező rendőrök karjaiban kötünk ki, ami újabb kudarc! Menjünk el a City Hall állomásra. Az utcán beszéljünk az üldögélő öregemberrel, aki látszólag bolond dolgokat beszél, valami Bahumat nevű sárkányról. Dumáljunk a virágárus asszonnyal is, és vegyünk egy csokor rózsát (2). Adjuk oda az ID kártyánkat, majd vegyük vissza a rózsával együtt. Elmehetnénk jobbra, az áruházhoz, de NE TEGYÜK! Induljunk inkább balra, majd be az épületbe. A City Hall csak reggel 9-től délután 5-ig van nyitva. Ez jól megnehezíti a játékot, mert ide elég sokszor kell majd visszajönni.

Ha be akarunk menni a bal oldali ajtón (itt dolgozik Karyn), a szemüveges portás pipi (aki halálosan ránk van állva) leszólít. Adjunk neki kedves, de elutasító válaszokat (2, 2), hiszen felesleges összeveszni vele, később még szükségünk lesz rá; ezután bemehetünk Karyn-hoz. Vele végtelenül kedvesnek kell lenni (hiszen nő), a beszélgetés során kérjünk elnézést (3), adjuk oda a virágot, fogadjuk el a vacsorameghívást 7:30-ra (3), majd adjuk oda neki Chen ID kártyáját. A computer két vele kapcsolatban álló személyről tud, a lépcsőházban látott félszemű „The Snake"-ről, és Johnny Qwong-ról, akinek a címét is megadja. Vegyük vissza a kártyát, majd beszéljünk újra a lányhoz (1) és adjuk oda a kábítószert. Megígéri, hogy a technikusok holnapra analizálják. Ezek után búcsúzzunk el (2), vegyük fel a kulcsainkat, amelyeket átad, és irány vissza a metróba.

Menjünk haza és az ID kártyánkat a leolvasóba rakva nyissuk ki az ajtót. Vegyük vissza a kártyát (click a leolvasóra) és menjünk be. Nézzük meg a bal felső részen levő szekrényt, amelyet most már ki tudunk nyitni, ha a kulcsot a kis zárba tesszük. Nyissuk ki az ajtót és vegyük fel a lehallgatót (amit vizsgáljunk meg, nem árt tudni a működését), a csokit (a csokoládénak a játék általam ismertetett megoldásában nincs szerepe, de aki másképpen halad, annak lehet, hogy szüksége lesz rá, pl. Jake-nél), plusz az összes kis bombát. Mindent zárjunk vissza, szedjük ki a kulcsot is, a mivel új üzenet nem érkezett, irány a metró.

Chen lakása körül remélhetőleg már eltüntek a zsaruk, tehát menjünk oda. A kártyával nyissuk ki az ajtót (a leolvasó a bal oldalon van), majd vegyük vissza a kártyát. A már ismert módon indítsuk be a Vid-Phone-ját, és nézzük meg Deng Hwang, alias Bahumat baljós üzenetét. Ki lehet ez a fickó? Vegyük vissza az ID-t és menjünk a hálószobába (a fürdőben csak koszt találunk). Ismét villámgyorsnak kell lenni! A furcsa sárkánynak clickeljünk rá a szemére. Vizsgáljuk meg az előtűnő széfet. A kód keresésével senki ne töltse idejét, inkább helyezzünk egy bombát a számokra. Vegyük fel a csokit és a pergament. Már mehetünk is vissza

az Em-way állomásra (ha sokat várnánk, a robbanás kivizsgálására ideérkező zsaruk elvinnének – kudarc). Mivel még sok időnk van a vacsoráig, nézzünk el a Qwong tanyára.

Frontális támadásra az őrök tömege miatt nincs mód, irány a csatorna, ahova Blade csak hosszas unszolásra hajlandó lemenni. Itt ismét szélsebesnek kell lennünk, mert a kilós patkányok rövid időn belül szétsmárolhatják nyakunkat! Vizsgáljuk meg a falon levő dobozt. A lakatra helyezzünk egy bombát, s miután felrobbant, nyissuk ki a szekrényt. Vegyük elő a lehallgató készüléket és csatlakoztassuk a színes huzalokat a mellékelt fotónk szerint. Vigyázzunk, hogy csak akkor csíptessük fel a vezetékeket, amikor a két felső óra mutatója a zöld tartományban van. Siker esetén a lehallgató zöld lámpája égni fog, s Blade megállapítja, hogy most már csak meg kell nézni, ki hívja Qwong bátyót.

Aki eddig mindent jól csinált, annak az órája 7/31 kb. 18:25-öt mutat. Ugorjunk tehát haza és olvassuk el a lehallgatott üzenetet. Hwang a szokásos baljós hangnemben utasítja Qwong-ot, hogy személyesen ellenőrizze a munkát az üzemben. Előbb-utóbb ennek is utánanézünk, de most irány Karyn. A játék elején egyébként úgy is lehet okoskodni, hogy nem fogadjuk el a vacsoraajánlatot, de hát ki olyan ostoba, hogy a most következő élményről lemondjon?

A csodás éjszaka után ismét a lakásunk ajtaja előtt találjuk magunkat. Mivel Jake még nem tud Chen haláláról, keressük meg őt a Pleasure Domeban. Beszélgessünk Chen-ről (3, 1, 3, 2), érdekes dolgokat tudunk meg a City Hall mellett folyó dolgokról, sőt még össze is barátkozunk Jake-el. Oké, irány a City Hall!

Beszélgessünk újra a földön ülő öreggel, hátha most normálisabb lesz (3). Valami jóslatról beszél, amit még mindig nem értünk. Mindegy menjünk jobbra.

Az áruház előtti térről balra induljunk, a ventillátor melletti kis utcába, majd bújjunk át a deszkák alatt a „KEEP OUT" feliratú ajtón. Beszéljünk az öreggel (2, 1) és adjuk oda neki a pergament. Végre fény derül Deng Hwang kilétére, az öreg pedig egy csomó szerencsét hozó talizmánt ad nekünk (a golyóálló mellényen jót röhögtem). Menjünk vissza a térre és induljunk el jobbra az áruházhoz. Nézzünk be az ablakon, majd vizsgáljuk meg a biztosítékokat, s a középsőre tegyünk egy kis „csomagot" (bombát), aztán élvezzük az előadást! Felfedeznek ugyan, de mi bajunk lehet? Menjünk be Karyn-hoz.

Kérjük el a laborelemzést, majd szedjünk fel infokat Hwang-ról (2, 2). Menjünk ki kedvenc portáskisasszonyunkhoz, és néhány erőszakos kérdéssel (1, 1) jussunk be Vincenzi-hez.



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

Mondjuk el Vincenzi-nek az eddig történteket, adjuk oda a kazettát, majd ígérjük meg, hogy folytatjuk a nyomozást (2, 2, 3). Menjünk el Jake-hez a Pleasure Dome-ba, ahol emberünk izgatottan megígéri, hogy felhív minket, ugyanis egy biztonságos helyen találkozni akar. Most akár haza is mehetünk.

Tekintsük meg az üzenetet, melyben Hwang értesíti Qwong-ot a gyárban végzett kis munkálkodásunkról. Pörgessük tovább az órák múlását. Előbb-utóbb belepillanthatunk a maffia találkozójába, ahol Qwong gyászos véget ér, Snake pedig parancsot kap, hogy szerezzen meg valami számunkra fontos dolgot. Ez a „dolog" természetesen Karyn. A lányt sajnos elrabolják, mi pedig szépen elalszunk (ó, a szívtelen!). Másnap újabb üzenetet kapunk – Hwang jelzi, hogy jobb lesz, ha leállítjuk magunkat, egyébként Karyn-nak kampec.

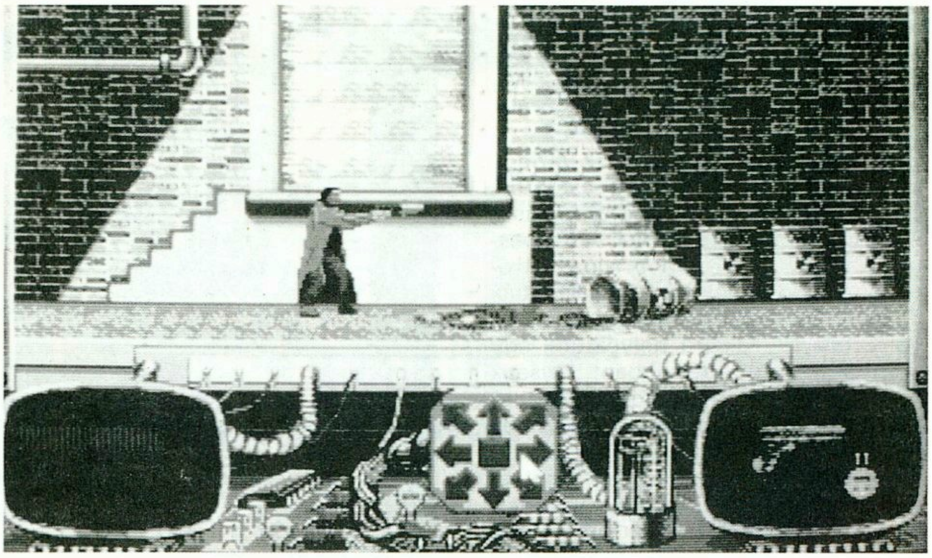
Mivel eddig nem loptuk (azaz túl jól és gyorsan haladtunk), egy csomó időnk maradt: pörgessük tovább az órákat, egészen 4-éig.

Nagy napra, augusztus 4-ére ébredünk! Szedjük fel pisztolyunkat az ágyról. Egy jobb-INVENTORY-Click után vegyük le Blade-ről a kabátot és adjuk rá a golyóálló mellényt. Vegyük vissza a kabátot, fogjuk meg a pisztolyt, és tárazzuk be (vigyük a tárat Blade képére). Nézzük meg az új üzenetet. Jake öcsi 8:30-ra találkozót kér az áruház előtt – pörgessük el az időt [közben megtekinthetjük Bahumat-papa egyszemélyes tv-műsorát, melynek címe: „Enyém lesz a vár(os), tied a lekvár(os kábítószer)" kb. 7:30-ig, majd induljunk el a randevúra.

Az áruház-téren pörgessük a perceket – egy fontos esemény tanúi lehetünk, amikor is Hwang utasítja embereit, hogy legyenek a RESERVOIR nevű helyszínen. Egyelőre ne menjünk oda, mert mire visszaérnénk, Jake már halott lenne! Kicsivel 8:30 előtt megjelenik Jake (de jó), de vele jön Snake és emberei is (de rossz). Egy kis arcade

rész következik, amelyen rövid szerencsétlenkedés után a „WIN ARCADE" opcióval túlléphetünk. Jake hálálkodva odébbáll. Vegyük fel az ID kártyát és a fegyvert, aztán irány a Reservoir!

Újabb arcade rész, ezúttal Operation-Wolf stílusban. Lődözzük le a pribékeket, majd szálljunk be az immár csak ránk váró repülő-kocsiba. A gépben be lehet kapcsolni a beépített Vidphone-t, de ezzel nem tudtam mit kezdeni. Inkább bökjünk a térképre, és száguldjunk Deng Hwang bázisára, hiszen Karyn már alig várja, hogy megmentsük! Leszállás után menjünk be a bal oldali ajtón. Ide egyébként úgy is eljuthattunk volna, hogy kihagyjuk a Reservoir-részt, és Jake megmentése után egyből metróval idejövünk (az őrnek odaadjuk Snake kártyáját), de így azért mégis elegánsabb volt! A portás



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

nőcivel csak egy kis udvarlás segítségével juthatunk valamire (3, 1, 1, 3). Lépjünk be a biztonsági szobába (bal oldali piros ajtó) és vizsgáljuk meg a nagy képernyő alatti pultot. Sorban kapcsoljuk át a jobb oldali 4 kis gombot az ellentétes állásba. Ezután próbáljuk meg lefelé tolni az alattuk levő kart, majd kikapcsolni a lézer-kaput (100 KW off gomb). Tegyük Snake kártyáját a nyílásba, és játsszuk vissza a computer által adott 3 színkód-sorozatot (ez egyébként elég nehéz, hiszen harmadszorra például 15 színt kell megjegyezni. Inkább tegyünk magunk elé egy papírt, s minden megjelenő szín után „F10"-el állítsuk meg a játékot. Jegyezzük fel a színt, majd „PLAY"-el engedjük megjelenni a következőt. Így lejegyezhetjük a sorozatokat, amelyeket hiba nélkül visszajátszhatunk. Én úgy vettem észre, hogy a sorozatok mindig ugyanazok, tehát egy kis segítség: sorozat 1-piros, sárga, lila, sárga, fehér; sorozat 2-p, s, l, s, f, l, s, p, l, f; sorozat 3-p, s l, s, f, l, s, p, l, f, p, s, l, kék, f). Ha sikerrel járunk (a kis képernyőben megjelenik a „Security off" üzenet), kapcsoljuk ki a kaput és menjünk vissza az előtérbe. Szabad az út a jobb oldali, most már lézerek nélküli ajtón át. A folyosón gyorsan menjünk a jobb oldali első helyiségbe, amely a takarító-szoba. Nyissuk ki mind a két szemben levő faliszekrényt, és a felsőben kapcsoljuk át a kart. Vegyük fel a csap mellett levő csavarhúzót és használjuk az alsó biztosítékokon. Ezután már csak ki kell tépnünk és felvennünk a színes huzalokat. Usgyi tovább, ki a folyosóra, és be a következő piros ajtón. Itt van hát Karyn! Tegyük rá a színes huzalokat (földeljük), majd vizsgáljuk meg a nyakán levő készüléket. Csak ki kell tépnünk a 3 bal oldali huzalt, s imádott barátnőnk szabad!

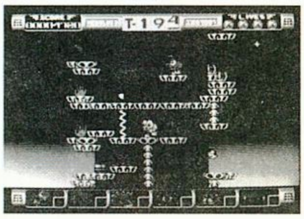
Végezetül még egy arcade rész következik, melyen rövid bénázás után szintén túl lehet lépni. THE END.

A ROTH az utóbbi idők legjobb kalandjátéka, nem hiába SIERRA/DINAMIX munka. Grafikája csodálatos, hanghatásai bombasztikusan atmoszférikusak – mi kell még? Akinek tetszett az új rendszer, az ne szalassza el a legújabb Sierra produkciót, a KING'S QUEST V-öt sem!

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	94	
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	87	
Összesen:	92	

Játék tallózó



NEBULUS 2

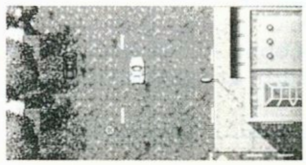
A Nebulus című játék mind Amigán, mind C–64-en rendkívüli sikernek örvendett, így előbb-utóbb várható volt, hogy elkészül a folytatása. Erre azonban senki sem volt felkészülve – a N2 Amigán „mindösszsze" 4 (!) lemeznyi helyet foglal el, megdöntve ezzel a leghosszabb ügyességi/mászkálós játékok eddigi rekordját (a C–64-es verzió az Amiga tesztelésekor még nem volt piacon). Jól fel kell kötni a gatyát, ha kis zöld hősünkkel, Pogo-val el akarunk jutni a megnyerésig: 16 pálya áll előttünk, melyek során 8 tornyot kell bejárnunk, közöttük pedig mindenféle repkedős, úszkálós, mászkálós belső szinten kell helytállnunk. Újdonságnak számítanak a felvehető eszközök, a megjavítandó tornyok, és a néha megváltozó gravitáció, amikor fentről-lefelé kell haladni. A grafika még szebb, mint a Bebulus 1-ben, a hanghatások jól illeszkednek, de ennek ellenére a játékot csak rajongóknak ajánlom.



COBRA

Az ismeretlen egyének/cégek által készített játékokról eddig is megvolt a véleményem. Néha szépek, néha nem, de a tartalmuk szinte mindig csapnivaló. A Cobra nevű játék leginkább az ős Yie'ar Kung-fu-ra emlékeztet, persze '91-es színvonalon. Kellemesen megrajzolt pályákon átjutva kell kellemesen megrajzolt ellenfeleket leverni. A baj, hogy az irányítás borzalmas, a játék meg őrülten nehéz. Kötélidegzetű karate rajongók előnyben!

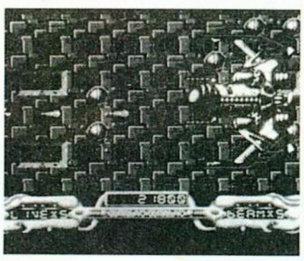
by B



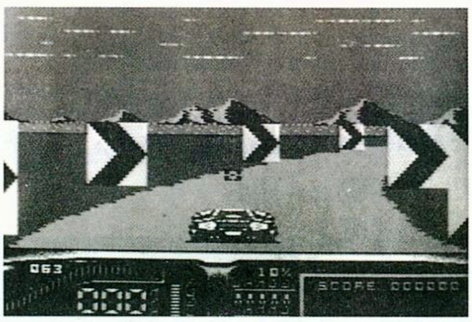
MIAMI CHASE

A CODEMASTERS legújabb játéka kivételesen elviselhetőre sikerült. Na, nem egy több hónapig játszható műről van szó: a MC egy egyszerű Super Cars-szerű autós-üldözős program. A pályákon meg kell találnunk, és szét kell lőnünk a gép által megadott színű autókat, majd a továbbjutáshoz meg kell keresnünk az „OUT" nevű utcát. Ennyi. A grafika mind Amigán, mind C–64-en elviselhető, az irányítás praktikus, a játék tökéletesen alkalmas az „elborult" napok átvészelésére. De mint mondottam, senki ne várjon egy Test Drive-ot.

LETHAL ZONE



Az X-AMPLE nevű ex-cracker csoportnak már nem egy szép játékot köszönhetnek a C–64-es tulajdonosok, legújabb programjukat pedig már Amigára is elkészítették. A lövöldözős klónba tartozó LZ az átlagosnál jobb grafikával rendelkezik mindkét géptípuson. A felvehető fegyverek és a pályavégi szuperszörnyek természetesen itt sem maradtak el. Mindkét géptípuson elfogadható.



TURBOCHARGE

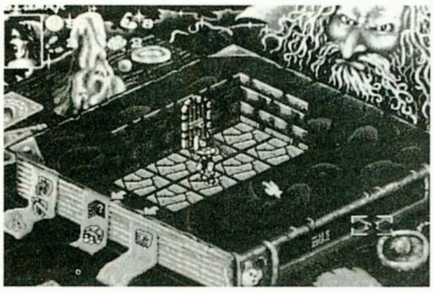
C–64-en valószínűleg a legszebb autóversenyes játéknak a Turbo Out-Run számított – eddig! A SYSTEM 3 jóvoltából most megszületett egy szuper játék, amely a jó öreg C–64-es grafikai lehetőségeit a végletekig kihasználja! A játék felfoghatatlanul gyors, a grafika csodás, az irányítás praktikus: ez minden C–64-es tulajdonos álma. A pályák két részből állnak: az elsőn mindig a vezetés, a másodikon az ellenséges autókkal, helikopterekkel, repülőkkel való küzdelem kerül előtérbe. Ezt mindenkinek látnia kell! Mivel a program igen friss, ezért egyelőre csak erre a kis ismertetőre tutotta. Később talán bővebben is foglalkozunk vele.



THUNDER JAWS

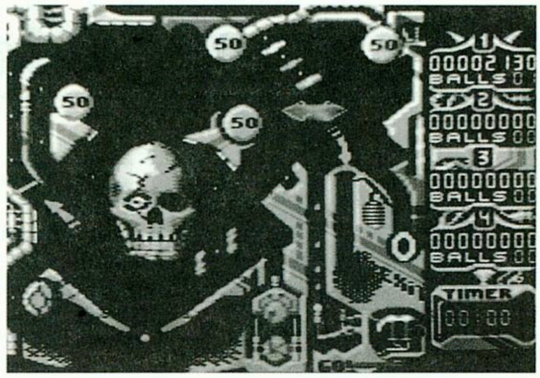
A DOMARK nem tartozik a hosszú életű játékokat gyártó cégek közé. Leginkább mászkálós, ügyességi vagy játéktermi gép konverziókkal foglalkoznak. THUNDER JAWS nevű programjuk is a játékteremből ered, de senki ne kérdezze, hogyan nézett ki az eredetii verzió (azért ne, mert a gép nem igazán volt sikeres, hála az ATARI GAMES-nek. A feladat, hogy kommandósunkkal bejussunk az ellenség víz alatti bázisaiba, majd ott küldetéseket hajtsunk végre (lényeg: mindenkit kiirtani). Mivel a pályák páronként hasonlóak (csak a hátterekben különböznek) egy idő után süllyesztőbe kerülhet a játék. A grafika mindkét géptípuson átlagos, de elviselhető.

HERO QUEST 2



Aránylag hamar megjelent az első data-disk a Hero Quest-hez. Sajnos a gyorsaság kiábrándulást is jelent: A HQ2-ben igazán semmi új sincs. Van 10 új küldetés, izgalmas bevezető szövegekkel, új háttérgrafikák és néhány apró újdonság (küldetés varázstárgyak, meg néhány gag). Nincsenek viszont új felszerelési tárgyak, varázslatok, és ami a legfontosabb, új szörnyek. Oké, hogy az egész egy társasjátékra épül, és esetleg ott sincs semmi egyéb, de egy datadisknek, még ha nem is nevezzük folytatásnak, kellene valami újat tartalmaznia azon kívül, hogy a pályákat átrajzolják egy kicsit és új bevezető szövegeket írnak. Nincs tehát lehetőség a további fejlődésre, gyakorlatilag a HQ2 semmi újat nem kínál az eredeti játékhoz képest. Biztos, hogy többet ki lehetett volna hozni az egészből. Kár.

MECHANICUS



A flipperrajongók igazán nincsenek elkényeztetve, mert számukra kb. évente készül egy játék, ráadásul igen primitív színvonalon (hiába, a flipper a játékteremben az igazi!). Úgy látszik, a C–64-es tulajdonosoknak most szerencséjük lesz, mert szerkesztőségünk birtokába jutott egy félkész program amelyből néhány pálya még hiányzik), amelynek észbontó a grafikája! A MECHANICUS igen élethűen szimulálja az igazi flipperek hangulatát, ezért mindenkinek ajánlható. Előbb-utóbb pedig elkészül a végleges, többpályás változat is, ami aztán tényleg megunhatatlan lesz.

by B

A legjobb biliárd-szimulátor

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Rengeteg próbálkozás volt már számítógépes biliárdprogram írására, mindeddig (szerintem) sikertelenül. Az eddigi próbálkozások törtrészét sem nyújtották az igazi játék élvezetének. Most azonban úgy tűnik, készült valami félelmetesen jó.

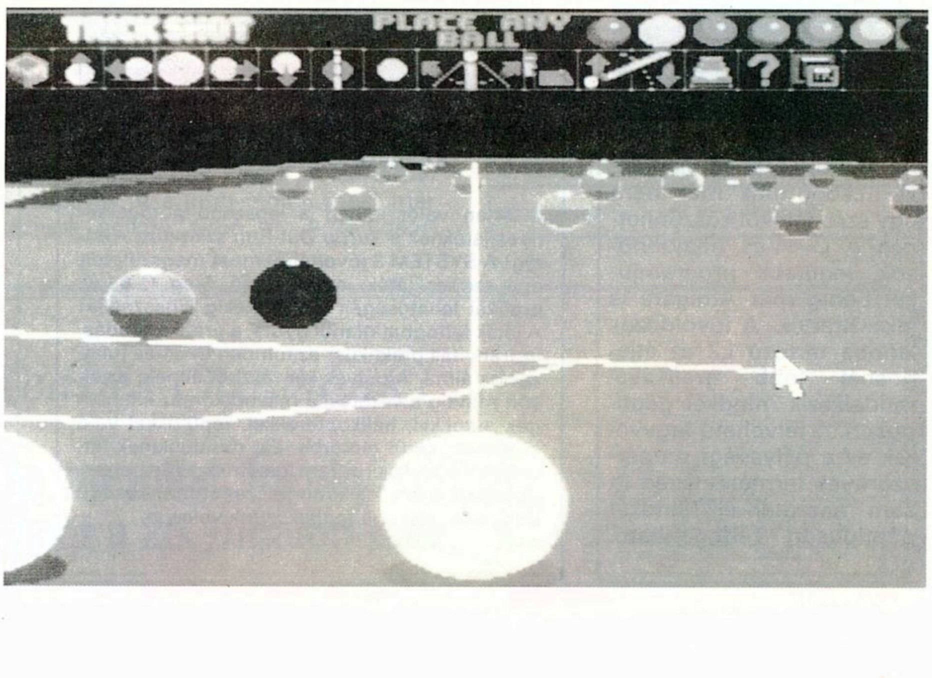
Az ember nemigen tudja elképzelni, milyen lehet egy tökéletes biliárdprogram, amíg nem lát egyet. Nos, azt hiszem, velem megtörtént a dolog, amikor betöltöttem a JW SNOOKER-t. Fantasztikusan jó kezelhetőség, gyors 3D-s ábrázolás, élethű játék – ezek a jellemzők távolról sem mondanak el mindent erről a játékról. Távolodhatunk az asztaltól, közeledhetünk hozzá, körbejárhatjuk, felülről megnézhetjük, és mindezt nagyon egyszerűen. Az ikonok használata kényelmes, az egész olyan érzetet ad, mint egy igazi snooker-játszma.

A játékot játszhatjuk egymás ellen és a gép ellen is. Amikor meglátja valaki, hogy a gépnek csak négy fokozata van, fitymálva jegyezheti meg: „Csak ennyi fokozat? Biztosan hamar meg lehet unni!" Nos, erről csak annyit, hogy a negyedik fokozat világbajnoki színvonalon játszik (talán ezért nevezték el a játékot Jimmy White-ról, az egykori világbajnokról). Azt hiszem, kíván némi gyakorlást, amíg az ember a 4. fokozatot is megveri! Egy játszma ez ellen a fokozat ellen felér egy bajnokság megtekintésével a Eurosport-on: A gép, akár egy igazi bajnok, egy break-ből leszedte az összes golyót, olyan művészi módon, akárcsak egy világbajnok. Azért persze nem kell megijedni, az 1. fokozattal azért nem ennyire kiábrándító játszani.

A SNOOKER SZABÁLYAI

Először is következzék egy rövid ismertetés a snooker szabályairól, ha valaki esetleg nem ismerné őket.

FOTÓ: AMIGA



Amikor egy játékos sorra kerül, először egy piros golyót kell beütnie valamelyik lukba, a fehér golyóval. Egy piros golyó beütése 1 pontot ér. Ha ez sikerül, egy színes golyót (nem pirosat) kell beütnie, ezért 2–7 pontot (2 = sárga, zöld, barna, v.kék, lila, s.kék = 7) kaphat. A színes golyót ezután visszarakják az asztalra, a fix helyére (a pirosat nem). Majd megint egy piros golyót kell beütni, és megint egy színeset. Amikor elfogytak a pirosak, és beütöttünk még egy színeset, utána sorban be kell ütni a színes golyókat is (először a sárgát, legutoljára a sötétkéket). Ilyenkor már nem rakják őket vissza.

Ha valaki nem tudja beütni a megfelelő golyót, akkor a másik játékos következik (a piros golyótól kezd). Ha valaki nem üti meg a megfelelő golyót vagy rossz golyó megy be a lyukba, hibázott, ilyenkor a másik játékos kap 4 pontot, és az dönthet, hogy ki következzen, az állástól függően. Ha pl. a golyók úgy helyezkednek el, hogy a sorra kerülő játékos nem tudja direktből eltalálni a szükséges golyót, csak mandinerből, akkor ezt az állást snookernek hívják. Mivel ezt könnyebb elhibázni, így a snooker előidézése is pontszerzési lehetőség.

A játékot természetesen az nyeri, aki több pontot gyűjt a golyók leszedéséig. Természetesen a játékot előbb is fel lehet adni, amikor nyilvánvaló, hogy a másik játékosnak több pontja van, mint amennyi még az asztalon maradt.

A JÁTÉK KEZELÉSE

A játék kezelése igen egyszerű, néhány ikonon keresztül történik. Ezek bal oldalról indulva sorban a következők:

1. Ütés erőssége.
2. Dákó krétázása (poén).

3–4, 6–7. A nyilakkal beállíthatjuk, hol üssük meg a golyót. Ha fent ütjük meg, a golyó továbbgurul, ha lent, hamarabb megáll. Szélén megütve csavarhatjuk balra ill. jobbra.

5. A golyó lövése (színes golyónál először rá kell clickelni arra a golyóra, amit lőni akarunk).

8. Megnézhetjük, hogy merre fog menni a golyó (jobb gombbal a pattanási szöget is megnézhetjük).

9. Ráállás a fehér golyóra.

10–11. Forgás a golyó körül. Durvább forgást a bal egérgomb nyomva tartásával majd az egér mozgatásával is csinálhatunk.

12. Válthatunk, hogy az ikonok bal oldalt vagy felül legyenek.

13. Itt állíthatjuk az asztalra rálátás szögét.

14. Felülnézet.

15. Eredmény (mintha csak egy bajnoki közvetítést néznénk).

16. Játék opciók (újrakezdés, fokozat, stb.).

Ezenkívül: Ha ráclickelünk a fehér golyóra, akkor a program automatikusan ráközelít. A jobb gombot lenyomva tartva, az egeret mozgatva közeledhetünk, ill. távolodhatunk.

Az irányítást nagyon hamar meg lehet szokni, de azért nem könnyű már az 1. fokozatot sem megverni! A programozók a szórakoztatásunkról sem feledkeztek meg: Időnként a képernyőre legyek repülnek be, és a golyók mindenféle pofákat vágnak: röhögnek, a nyelvüket nyújtogatják. A dákó krétázgatására (ez az első dolog, amit egy kezdő elsajátít) jónéhány digitalizált hang van. Egy-egy jó break-et és persze a győzelmet tapsvihar és füttyszó jutalmazza. Ellenfelünk egy-egy komolyabb lövés előtt jól láthatóan méregeti a pályát, a lövési szöget!

Talán elbizakodott kijelentés, de azt hiszem, nemcsak hogy ez a legjobb biliárd-szimulátor Amigára, de jobbat már nem is fognak írni. Ajánlom mindenkinek.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	99	
ZENE	83	
JÁTSZHATÓSÁG	99	
Összesen:	96	

Elsősorban Amigán

Egy kis tenisz

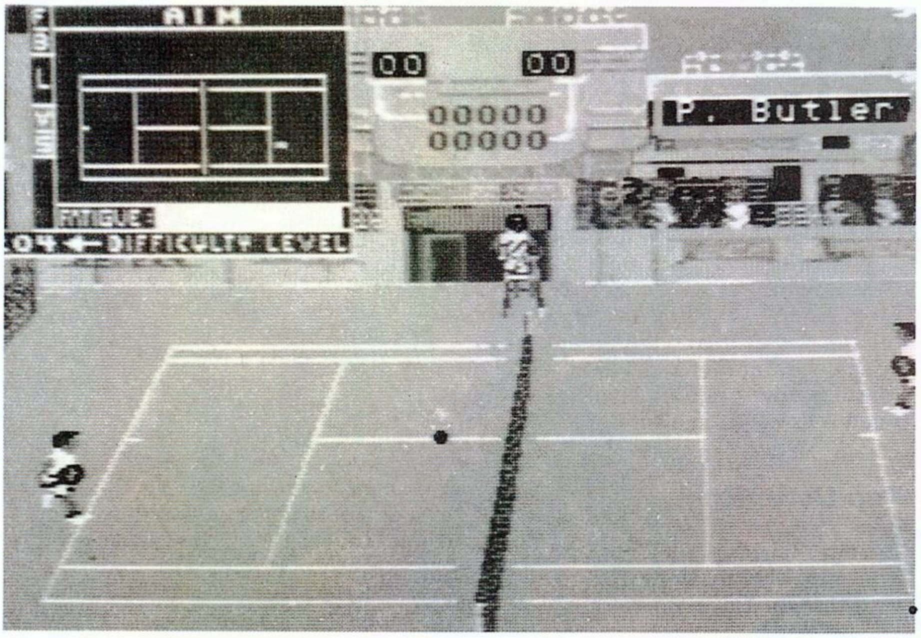
A tenisz talán a második legnépszerűbb és leggyakoribb téma a számítógépjátékok sorában. C–64-en már a gép hőskorában egy nagyszerű tenisszel, a Wimbledonnal játszhattunk, mostanában pedig egyre több kitűnő program jelenik meg, igaz többnyire Amigára.

Gondolom a **Wimbledon** sokunknak első szép és igazán érdekes játéka volt C–64-re. A program elég keveset tudott, egy vagy két játékos játszhatott benne három nehézségi (gyorsasági) fokon. Az emberkék azonban már tudtak átemelni, elütni és röptézni is.

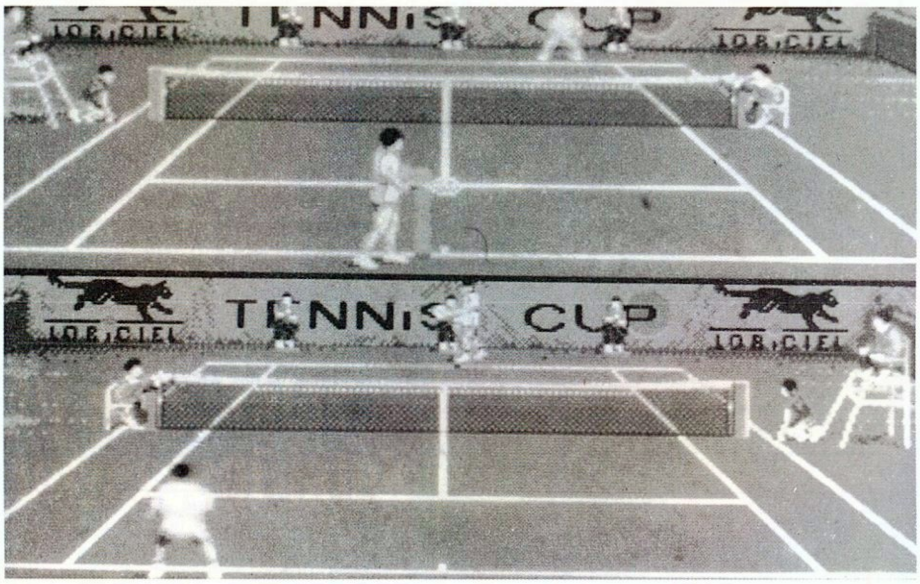
Az ezután következő programtömegből talán a Star Byte **Tie Break** című játéka emelkedik ki újszerű nézőpontjával, hiszen itt, a teniszjátékokban igen szokatlan módon, felülről látjuk a pályát. További érdekesség, hogy a játékban négy játékos is játszhat egyszerre. Meccs közben egyébként emberkénk mindig a megfelelő helyre áll és a joy mozgatásával csak az ütés irányát és erejét tudjuk befolyásolni.

Egy másik érdekes próbálkozás a **Serve & Voley** volt. Ez az egyike azoknak a rövid kalandozásoknak, melyekért az Accolade a szimulátorok földjét elhagyta. Itt a játék irányítása teljesen eltér az eddig (és ezután) megszokottól, ugyanis a képernyőn megjelenő irányítópanelen kell beállítanunk ütésünk erejét irányát és módját (persze mindezt a labda megérkezése előtt). Ebben a játékban a jó taktikán kívül nagy szerepe van a jó reflexeknek, hiszen ha nem a megfelelő időben nyomjuk meg a tűzgombot, vagy nagyon könnyű labdát adunk ellenfelünknek vagy már vissza sem tudjuk ütni azt. A program nagy előnye, hogy folyamatosan statisztikát vezet az eredményekről és a játékosok képességei az elért eredményektől függően változnak. Hasznos lehetőség, hogy a hosszú meccsek és tornák állása lemezre menthető, így később bármikor folytathatjuk a játékot.

A **Tennis Cup** (Amiga) a Loricel tesztgépeiről került a nagyközönség elé. A játék érdekessége, hogy a készítők a képernyőt két részre osztották, így mindkét játékos ugyanolyan szögből, hátulról láthatja versenyzőjét. A programban játszhatunk egyest, párost, kupamérkőzéseket és gyakorolhatunk az adogatógép ellen. A mérkőzéseken egy vagy két játékos játszhat. Két játékos küzdhet egymás ellen, alkothat párost, sőt Davis Kupa csapatot is. Kezdetben minden személy beállíthatja saját versenyzőjének erős és gyenge oldalait. E célból kapunk némi pénzt és el kell döntenünk, hogy játékosunk szerváira, ejtéseire, hálómunkájára vagy fonákütéseire fordítjuk a nagyobb részt. A mérkőzések végén teljes statisztikát kapunk a salakon nyújtott formánkról, hibáinkról. A program nagyon szép, különösen a

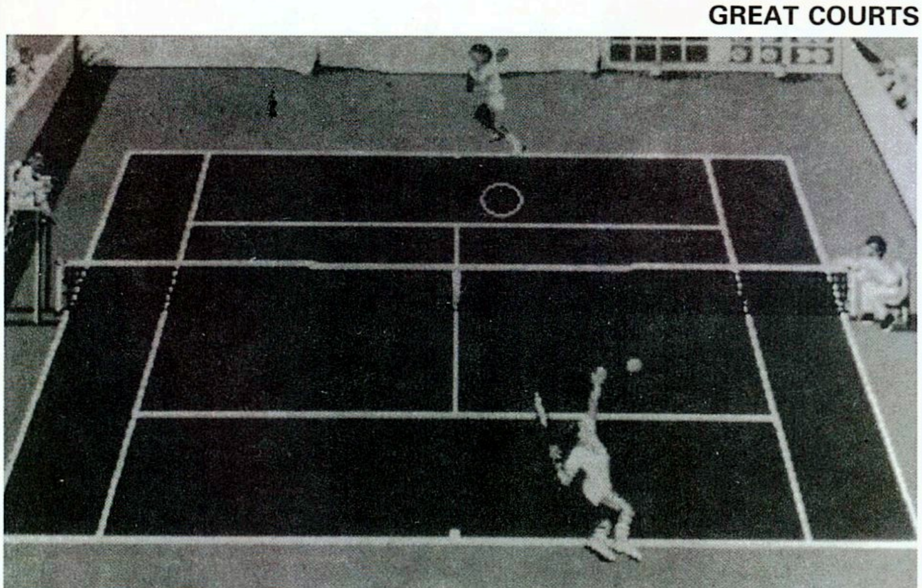


SERVE & VOLEY



TENNIS CUP

GREAT COURTS



páros játék élvezetes, az osztott képernyő pedig kiemeli a többi hasonló szintű program sorából.

Egy másik nagy találat a **Great Courts** volt. A játéknak már az első változata is igen jó volt (erről 1990 második számában írtunk részletesen), és nem egészen egy évvel az első sikerei után megjelent a második próbálkozás. Ebben akár négy játékos is játszhat egymás ellen, ami egyedülálló a teniszek között. További érdekesség, hogy hárman játszhatunk franciapárost is (itt az egyik oldalon egy, a másikon két játékos lép pályára). Ebben a programban szintén mi adhatjuk meg emberünk képességeit. A mérkőzéseken alacsonyabb nehézségi fokon (junior) a játékosok mindig a megfelelő helyre szaladnak, nekünk csak az ütés irányát és idejét kell eltalálnunk (tűz közben húzzuk a kart valamerre). Magasabb szinten (character) már a szaladgálás is a nyakunkba szakad, így egy hosszabb mérkőzés közben alaposan megizzadhatunk. Ezek a szintek úgy vannak beállítva, hogy a gép egyformán jó ellenfele lehet egy kezdő és egy profi játékosnak is. A játék grafikája különösen szép. Kezdetben választhatunk, hogy férfi vagy női meccset szeretnénk játszani és a nőknél kedves copfos kislányok fognak a pályán rohangálni. Egy idény kezdetén beállíthatjuk, hogy az év folyamán milyen nagy versenyeken akarunk elindulni. A páros versenyeknél társunkat is előre kijelölhetjük. Ebben a programban is igénybe vehetjük egy fáradhatatlan adogatógép szolgáltatásait. A verseny állását bármikor lemezre menthetjük és legközelebb ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Bár az eddig leírt játékok is igen érdekesek voltak, ez a program mind grafikában, mind lehetőségekben kiemelkedik a többi közül.

Ezek voltak tehát az említésre méltó teniszprogramok. A választék nem rossz, és biztos vagyok benne, hogy ennek a sornak még lesznek még jobb, érdekesebb folytatói.

Temesvári Tibor

Csevegő

Lássunk néhány, sokakat érintő kérdést, amire megpróbálok kimerítően válaszolni.

Kevés térkép problémakör

Való igaz, elég keveset térképezünk. Ezen mostantól változtatunk, minden számban lesz(nek) közkedvelt játékokhoz térkép(ek). A mostani számban például az Elvira Map-jét találjátok meg.

„Mi történt Martinnal?"

Semmi, él és virul, csak egy kicsit átalakult. A figyelmesebb olvasók a stílusról ráismerhetnek a jó öreg „martinos" cikkekre...

Jön-jön-jön- rovat

Nem lesz többet. Van aki siratja, van aki áld bennünket a radikális döntésünkért. Sok helyet foglalt, nem volt túl esztétikus, nem mindig tudtuk tartani magunkat az ottani ígéreteinkhez stb.

A játékértékelések

Nem átlagot számolunk az „összesen" rublikában, hanem a teljes összhatást vesszük figyelembe.

Amiga – C–64 párharc

Sajnos nem tehetünk róla, hogy egyik-másik számunk túl amigás, vagy túl hatvannégyes. Ezt a mindenkori programkínálat határozza meg. Van olyan hónap, amikor C–64-re alig van anyag, van mikor töméntelen sok jelenik meg, és szelektálnunk kell. Egyébként minden számban szeretnénk egy egészséges arányt kialakítani, de előfordul, hogy – rajtunk kívül álló okok miatt – ez kevésbé sikerül.

Top-Lista téma

Ez egy teljesen belső szerkesztésű TopLista; akinek nem tetszik, az úgyis a saját favoritjaival játszik.

FONTOSABB KULCSSZAVAK AZ ELVIRA TÉRKÉPEKHEZ

1. KASTÉLY:
MOAT = VÁRÁROK
DOG CAGE = KUTYAÓL
BACKYARD = RÉT
HERB GARDEN = FÜVEK KERTJE
DUNGEON = BÖRTÖN
LEVELS UPPER (LOWER)
KITCHEN = OROMZAT
(ALSÓ SZINT) KONYHA
WELL = KÚT
STABLE = ISTÁLLÓ
RED (GREEN) BLUE SOLDIERS = PIROS (ZÖLD) KÉK KATONÁK

2. KASTÉLY ALSÓ SZINTJE
CHAPEL = KÁPOLNA
ARMOURY = FEGYVERTÁR

3. RÉT
ARCHERY RANGE = CÉLTÁBLA
HUSH ROOMS = GOMBÁK
MAZE = ÚTVESZTŐ
SHED = PAJTA
FALCON = SOLYOM

5. ÚTVESZTŐ
NEST = FÉSZEK

6. OROMZAT
CANNON = ÁGYÚ
GREY KNIGHT = SZÜRKE LOVAG

7. BÖRTÖN
TORTURE CHAMBER = KÍNZÓKAMRA

8. KATAKOMBÁK
IRON KEY = VASKULCS
TUNNEL TO WELL = BEJÁRAT A VÁRÁROKHOZ

Különszám. Lenni vagy nem lenni?

Az előző nem volt átütő siker, bár leginkább a külcsínnel volt probléma, nem a belbeccsel. Gondolkodunk újabb témájún, csak még nem tudjuk melyik témát járjuk körül. Szerintetek?

A rövid, de velős címszavak után néhány konkrét kérdés.

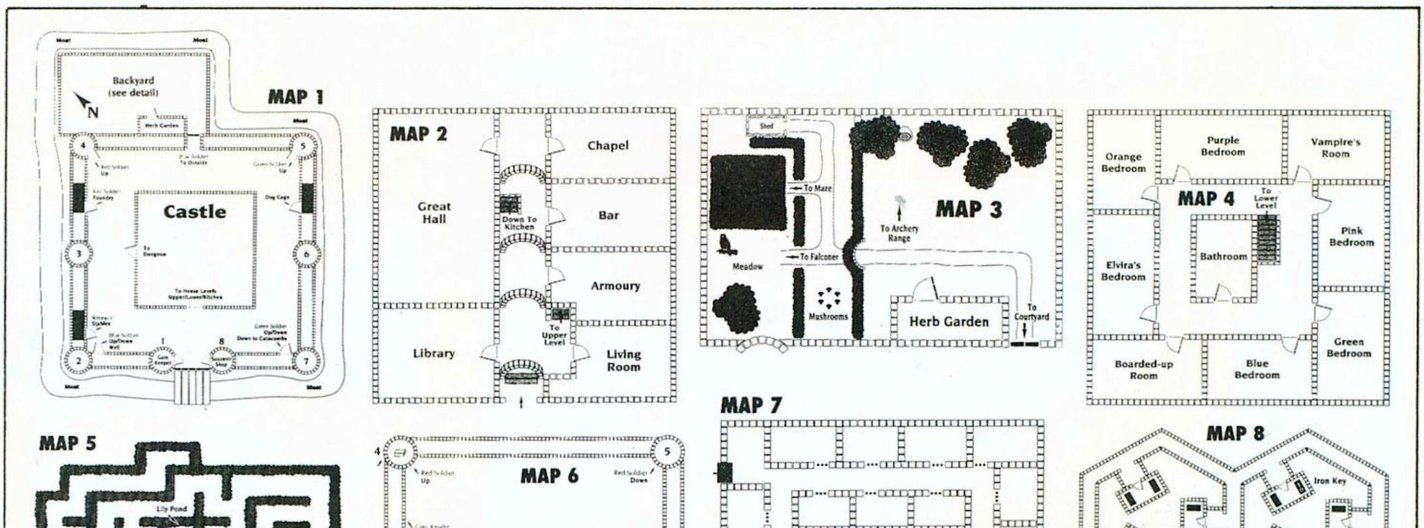
Van valamelyikőtöknek AMOS vagy AUTOCAD leírása? Rengetegen kérték és szeretnénk segíteni a rászorulókon. Játszott valaki a régi (1987) Red October-rel? Szerintem igen, feltéve, ha van Speed-Dosod, mivel egy extra másolóval egy menettel átmásolható egy lemezoldal. Az 1 Megás bővítőt fölöslegesnek tartom, kivéve a célfelhasználókat (saját fejlesztésű software-rel pl. Kável-Tévés adásokhoz, videofeliratozáshoz stb.).

Elkeseredett hangú segélykérést kaptunk Zsiga Attilától (6723 Szeged, Retek u. 10/A.). Atari ST-je programhiányban szenved, kontaktust keres hasonló skacokkal.

Végül egy rövid helyesbítés egy régebbi leírásunkhoz: Codename Iceman. A leírás egy helyen félreérthető, ezért Martin rendelkezésemre bocsájtott egy rövid kiegészítést. „A fedélzetre lépés után tisztelegjünk a zászlónak (salute the flag). Ezután a tisztnek is (salute the officer), majd beszéljünk hozzá kétszer (talk to the man, talk to the man)".

Nos, erre a hónapra ennyi lenne a Csevegő. Ja, még egy megjegyzés! A „válaszboríték" BÉLYEGGEL EGYÜTT értendő!!!

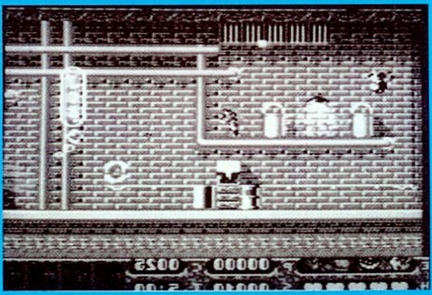
Zolee





Új mászkálós – ügyességi játék

Nagy várakozás előzte meg a StarByte legújabb mászkálós-ügyességi játékát. A hirdetések képeiről egy görkorcsolyás, szuperaranyos figura vigyorgott vissza ránk. Vajon csak reklámfogás, vagy valóban ilyen bájos lesz a játék? – gondoltam magamban. Bizton állíthatom, nem csalódtam: "Ronny is the coolest dude in town"...



A játékban egy görkoris postástanoncot irányítunk, aki mintha „Csodaországba" csöppent volna. Einstein-frizurájával ő is elég hivalkodó jelenség, de még így is eltörpül a korcs kutyák, hóemberek, repülő Coke-os üvegek, őrjöngő majmok és egyéb furcsábbnál-furcsább teremtmények között.

Az „ifjú Einstein" feladata, hogy kisebb-nagyobb küldeményeket kézbesítsen a címzetteknek. A küldeményt a villogó „JOB" feliratok és egy-egy izgága uraság vagy hölgyemény jelzi. Ezzel, és a kis pörgő egypennysek felszedésével egy kis extra zsebpénzhez jut, amit a SHOP-ban elvásárolhat. Az extra tárgyak (Super Jump, Power Sneeze, Stenchalizer, Magnetoflucht, Mega Honk) a funkcióbillentyűkkel aktivizálhatók. Egyszerre sajnos csak 4 tárgy lehet nálunk, a küldeménnyel együtt.

Magáról a játékmenetről csak annyit jegyeznék meg, hogy a mászkálós-rajongók eleinte csalódottak lesznek, mert az első néhány pálya kacagtatóan egyszerű. Nekik azt üzenem, hogy kitartás, a felsőbb szintek már jóval embertpróbálóbbak. Sajnos ehhez végig kell tépnünk néhány zsengébb pályán is, de sebaj.

A grafikai megoldások jól sikerültek, a sprite-animáció 10 pontból 9-et érdemel. A hátterek változatosak, valamennyi pálya eltér egymástól. A játék talán egyetlen hátránya a túl hosszú bemelegítés, ami az igazán nehéz szinteket megelőzi. Ez egyeseket elkedvetleníthet, érthetően. Mindazonáltal nagyon kedves színfolt a RR ebben a stílusban. Ne hagyd ki!

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	80	
ZENE	55	
JÁTSZHATÓSÁG	75	
Összesen:	72	

Sztárpilóta lehetsz

Blue Angels

A Blue Angels az Egyesült Államok Tengerészetének műrepülő csoportja, melyet 1946-ban alapítottak, s azóta több mint 210 millió néző látta bemutatóikat. A csoport kiválóan képzett pilótái gyakorlataikat jelenleg hat F/A–18 Hornet gépen mutatják be. Ha Te is a csapat sztárpilótája akarsz lenni, először az egyes elemeket kell begyakorolnod, majd ezekből az elemekből egy teljes műsort kell összeállítanod.

A Blue Angels sokkal több, mint egy repülőszimulátor, hiszen nem csak az F/A–18 Hornet irányítását kell megismerniük, és az egyes elemek végrehajtásának menetét megtanulnunk, hanem a gyakorlatokat egy csapat tagjaként, a többiek gépétől néhány méterre kell végrehajtanunk.

A játék kezdetén a főmenübe jutunk, ahova később a program bármely részéről az F1 vagy Esc billentyűvel térhetünk vissza. A főmenüben a következő lehetőségeink vannak.

Spectator (Közönség)

ebben a pontban egy légi előadást nézhetünk végig. Ez remek lehetőség a nehezen megtanulható elemek végrehajtásának megfigyelésére.

Simulator

Mielőtt a gépre szállnánk, a gép irányítását és az elemeket a szimulátorban gyakorolhatjuk. Itt a sötét háttér előtt piros téglalapok jelölik ki a legoptimálisabb útvonalat. Alul műszereinket találjuk. Ezek közül a bal oldali mindig arra figyelmeztet, mit kell éppen csinálnunk, ha a helyes úton akarunk maradni (a következő teendő után azt is megmondja, melyik gombot nyomjuk meg hozzá). A másik oldalon az értékelőben (Evaluator) két kis gépet látunk, melyek közül a zöld saját helyzetünket, a piros pedig az ideális állást mutatja. Gyakorlás közben a számítógép méri, mennyire térünk el a kijelölt útvonaltól. Ha ez az eltérés egy bizonyos érték (100%) fölé ér, a gyakorlás befejeződik. Az ideálistól való pillanatnyi eltérésünket az értékelő műszeren található zöld skála, és a rajta mozgó piros vonal jelzi menet közben (amikor a vonal eléri a skála tetejét, vége a gyakorlásnak). A gyakorlat teljesítéséhez jó memóriára is szükségünk lesz, hiszen meg kell jegyeznünk, mikor merre kanyarodjunk.

Practice Maneuvers (Gyakorlás)

Itt ugyanazok a lehetőségeink, mint a szimulátorban, de már igazi géppel repülünk, és eltűnnek az utat jelző piros téglalapok.

Mindkét módban először ki kell választanunk, mit szeretnénk gyakorolni: felszállást (Take off), csoportos gyakorlatot (Delta) vagy egyénit (Solo). Bármelyiket választottuk is, egy újabb menübe jutunk, melyben a lehetséges figurákat láthatjuk. Ha valamelyik elemre ráállunk, az ideális útvonal egyből megjelenik a menü melletti kockában. A kockát kinagyíthatjuk és elforgathatjuk, hogy a kívánt pályát tüzetesen megvizsgáljuk. Ezután válaszszuk ki helyünket a figurát bemutató kötelékben. Az utolsó menüben néhány, a gyakorlást segítő lehetőséget állíthatunk be (például a sebességet, a nehézséget és a nézőpontot).

Ugyanebben a menüben kell megadnunk a segítség módját is. A Stop Time minden hibánál megállítja az órát és a gépet. A Real Time csak figyelmeztet, mit kéne éppen csinálnunk ahelyett, hogy a tájban gyönyörködünk. Ha csak megfigyelőként akarunk repülni itt választhatjuk ki a robotpilótát is.

Amikor befejeztük vagy elrontottuk a figurát, kapunk egy rövid értékelést, melyből megtudjuk, mennyire tértünk el összesen és átlagosan az optimális úttól. A Display pontban válogatva a jobb oldali kockában útvonalunk is megjelenik az előírt mellett, így láthatjuk mikor, hol hibáztunk. A Replay-t választva más kameraállásból nézhetjük végig utunkat. Végül a Repeat-tel kezdhetjük előlről az egész repülést.

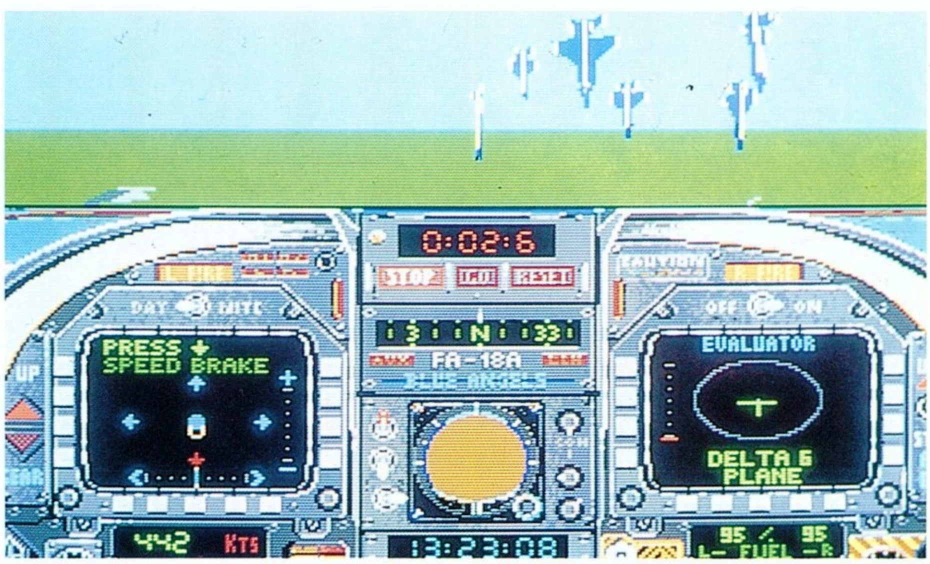
Simulate Airshow, Practice Airshow és Airshow

Az első két mód ugyanaz, mint az előbb, de itt nem különálló figurákat kell bemutatnunk, hanem egy egész sorozatot. Három típus közül választhatunk, és a kiválasztott típus összes gya-

A gép és a szimulátor irányítása

Joystick	Billentyűzet	
Előre	î	Le
Hátra	î	Fel
Jobbra	→	Jobbra
Balra	←	Balra
Tűz + előre	+	Gyorsít
Tűz + hátra	–	Lassít
Tűz + jobbra	Page down	Gördülés jobbra
Tűz + balra	End	Gördülés balra
	G	Kerék be/ki
	A	Utánégető
	T	Óra indítása
	R	Óra nullázása

FOTO: AMIGA

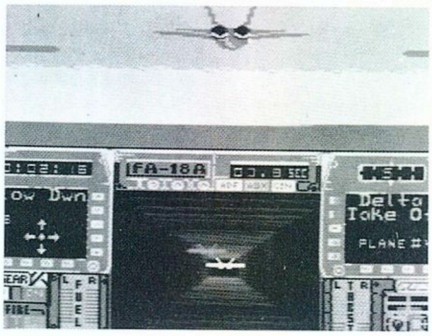


korlatát a rögzített sorrendben kell bemutatnunk. Ehhez be kell tanulnunk a figurák sorrendjét és az időzítést is. Végül az Airshow-ban adhatjuk elő mindazt, amit ? hosszú gyakorlások során megtanultunk. Itt már semmi segítséget nem kapunk, csak saját emlékezetünkre és ügyességünkre támaszkodhatunk. A jó időzítéshez a műszerfal tetején látható órát használhatjuk, amit bármikor törölhetünk és újraindíthatunk.

Free Flight

Ez a pont egy kicsit kilóg a sorból, hiszen itt egyszerűen repkedhetünk fel s alá. Nem kell betartanunk semmilyen forgatókönyvet és nem áll le a gép, ha letérünk a kijelölt útvonalról. Így ez az a pont, ahol a gép irányítását igazán kipróbálhatjuk.

FOTÓ: C–64



Pilot's List

A program mindhárom műrepülés formában külön tárolja a legjobb eredményeket. (Egy repülés befejezésekor eredményünk az a százalék lesz, amennyire az előírt úttól eltértünk.) Ebben a pontban a legjobb eredmények listáját találjuk.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	99
ZENE	85	89
JÁTSZHATÓSÁG	92	92
Összesen:	90	93

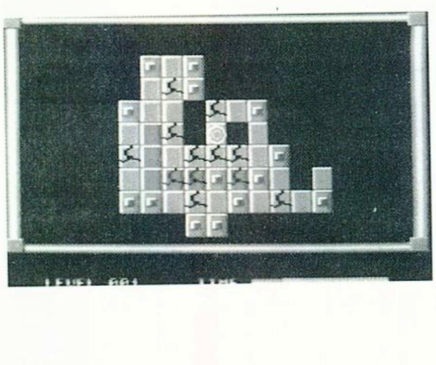
Észbontó

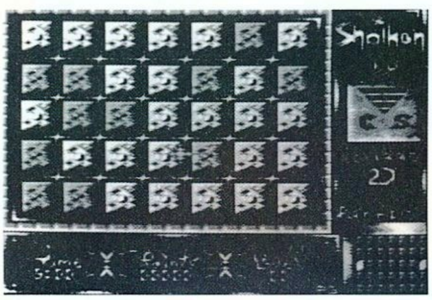
Vegyük talán előre a C–64-es programokat, mivel a 64-es tábor úgyis megorrolt ránk, hogy milyen kevés anyagot mutatunk be számukra (nem mintha mi tehetnénk a programhiányról, de hát mindegy).

Az első valamirevaló játék a **PERTHARION**. Talán még emlékeztek a tavaly karácsonyi sikerprogramra, a Sensitive-re. Na, hát ez ugyanannak a '91-es változata. Nem is olyan rossz, de azért az elõd jobb volt. A feladat itt is hasonló: a pulzáló kockákon áthaladva, fel kell azokat robbantani. A teli kockákon lehet csak megállni, a többin (repedt, vagy pulzáló) a pillanatnyi pihenő is a felrobbanáshoz vezet. Előnye a programnak, hogy egy kis editor is bele van építve, amit a RUN/STOP-pal lehet aktivizálni (C–64). A bonyolultabb programokat kedvelőknek ajánlható a **SHOIKAN,** amely a maga nemében egyedülálló. A játékmezőn sötét- és világoskék színű kockák váltják egymást. A jobb alsó sarokban látható egy kis térkép, rajta egy adott alakzat. A feladatunk az, hogy a nagy tábla mezőit a kis térképpel azonos alakra hozzuk. Ehhez a mezőket a következőképpen változtathatjuk meg: ráclickelve egy kockára, a tőle fölül-alul, jobbra-balra levő mező ellenkező színűre vált. Igen egyszerű szabály, de nagyon bonyolult játékmenet alakul ki belőle. Tök jó fejtörő (C–64). Nevével ellentétben („Fejtörő") kevesebb gondolkodást igényel a **MINDBREAKER.** A jó öreg Memória játék szépen kivitelezett 64-es változata. Semmi különös extra nincs benne, csak egyszerűen memória-próbáló. Fekete-fehér tévén nem játszható, mert egyes alakzatok csak a színükben különböznek egymástól (C–64). Mielőtt az Amigások továbblapoznának, vagy a sarokba hajítanák az újságot, nekik is bemutatnék egy kis csemegét. A neve **Bill the Billiard.** A játék a biliárd és a minigolf ötvözete. A pályákon homorú és domború huplik találhatók, és egy kis lyuk. A játékosok feladata az, hogy a másik golyóját a sajátjukkal bebeböközzék a „verembe". A célkereszt alatt mindig megjelenik a soronkövetkező játékos színjelzése (BLUE vagy RED). A lökés erősségét a mouse-gomb nyomvatartásával növelhetjük. A játék ötletességéhez nem fér kétség, egyedül a hanghatásokat hiányoltam (Amiga).

Most sutba dobhatják az Amigások az újságot, mivel már csak egy C–64-es játék van hátra. A címe **Swap** („Csere-bere"). Ez a játék a világ nyolcadik csodája! Szemetgyönyörködtető, bombasztikus FX-ekkel ellátott, ötletes, kihívást jelentő, nehéz etc, etc, etc. A képernyőn egy nagy négyzet jelenik meg (az első szinten), amit különböző színű kis négyzetek töltenek meg úgy, hogy nincs egymás mellett egyforma színű. A feladatunk az, hogy a kockácskákat elfordítva, egymás mellé azonos színűeket hozzunk, amik elporladnak. A kockák forgatását azon a tengelyükön végezhetjük, amelyikre a villogó vonalkát állítjuk. A játékba beépített UNDO funkció van, továbbá ha megakadunk, automatikus bontást kérhetünk (csak egyszer!). A jobb alsó sarokban 12 kocka áll rendelkezésünkre, hogy a véletlenül egyedül maradt kockák mellé a 12 közül egy megegyező színűt betéve, eltüntessük az árván maradtat. Az összes kockát lebontva egy újabb (természetesen más alakzatokból összeálló) szintre léphetünk. Ha egy pályán végképp nem boldogulunk, egy alkalommal lehetőség van LEVEL-SKIP-re (Főmenü, Next Level Option). Elmondva bonyolultnak tűnik, a játék pedig méginkább az. Ezzel a „logikai játékok királynőjével" zárul az Észbontó. De ha tetszett, visszavárhatsz...

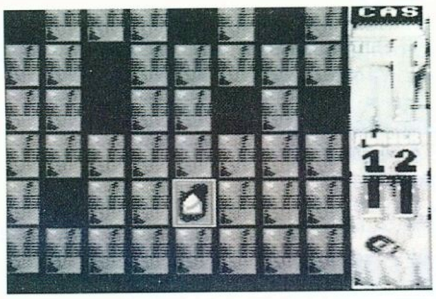
PERTHARION



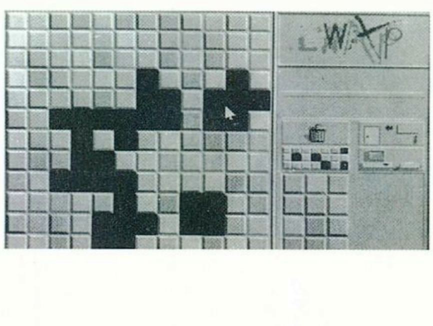


SHOIKAN

MINDBREAKER



SWAP



FINAL FIGHT



FOTO: AMIGA

Metro Citynek, a bűnözés fővárosának új polgármestere van. Mike Haggar, a megvesztegethetetlen politikus rendet akar rakni a városban. A Mad Gear banda tagjai nagyot tévednek, amikor azt hiszik, hogy zsarolással vagy megvesztegetéssel el bírják téríteni Haggart a szándékától. Haggar elrabolt lányának kiszabadítására személyesen a polgármester és a lány két barátja indul...



A videójátékoknak tartaniuk kell a versenyt az otthoni számítógépes játékokkal, mindig egy fokozattal jobbnak kell lenniük, különben nem volna miért a játékterembe menni. Jelenleg a verekedős játékok futnak, hatalmas sprite-okkal, látványos animációkkal, jelenlegi királyuk a Street Fighter II. Egy másik, kicsit régebbi, de igen szép játék volt a Final Fight. Mivel a játékban képernyő-magas figurák verekedtek, nemigen vártak sokat a számítógépes konverziótól. Annál nagyobb volt a meglepetés, amikor megjelent a program Amiga átirata. Az eddigi Amigás verekedős játékokat (Golden Axe, Shadow Dancer, stb.) messze megszégyenítő méretű figurák, fantasztikus háttér, és kiváló játszhatóság jellemzi az FF-et.

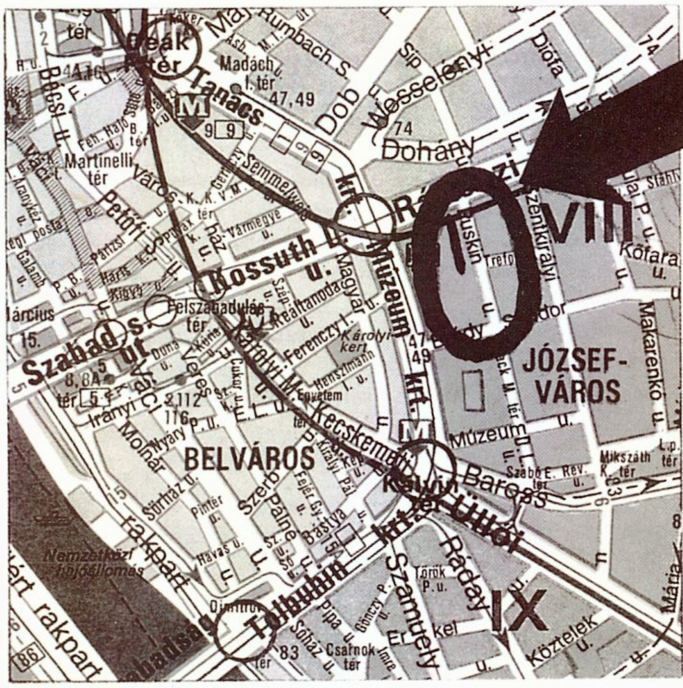
A látványos bevezetőt tökéletesen írták át (ez mondjuk eddig sem jelentett nagy problémát Amigán). A játékban minden ellenfél, minden helyszín megvan, ami az eredetiben. Csak néhány telefonfülke és kuka hiányzik, amit az eredetiben szét lehetett verni. Egyszerre két játékos játszhat, bajnokaikat a verekedés három nagymestere közül választhatják. Az ütésen és rúgáson kívül mindegyiknek van egy speciális támadása, amit a tűzgomb + joy le hoz elő. Guy a legfürgébb, de a legkevésbé erős. Haggar lomha, de hatalmas. Speciális támadásával, a hátradobásával a legtöbb ellenfelet azonnal megöli. Az eredeti játékautomatán a figuráknak volt egy „őrült támadása", amivel mindenkit ki tudtak pusztítani, de ettől az életereje is fogyott. Ez az Amiga-változatban sajnos nincs meg.

Minden ellenfélnek saját neve van, külön támadási stratégiával, stílussal rendelkezik. Bill Bull például, a kétmázsás dagadék megy, mint a tank, míg a Poison lányok elegáns szaltókkal terítenek le a földre. Találhatunk vasdorongokat, amivel püfölhetjük a gyorsan mozgó ellenfeleket, késeket, amiket dobálhatunk, és kaját, ami visszanöveli az energiát. Nem hiányoznak a különlegesen erős és szívós pályavég-ellenfelek sem, és van néhány mulatságos bonus-pálya is: az egyiken egy autót kell ripityára verni, a másikon üvegtáblákat kell széttörni.

A Final Fight jelenleg az egyik legjobb coin-op konverzió (a Rodland mellett). Reméljük, a sor folytatódik, és az Amiga (illetve az Amiga-programozók) versenyképesek maradnak a videójáték-készítőkkel.

TIHOR

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	98	
ZENE	92	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen:	95	



Azonos a név, azonos a szervező gárda, azonos az eddig évek óta megszokott színvonal, csak a helyszín változott. Idén december 7-én és 8-án a Közszolgálati Szakszervezeti Szövetség Székházában kerül megrendelésre a

COMPUTER KARÁCSONY 91.

A kiállítás mind a két napon 9-19 óráig vár minden kedves látogatót.

Cím: VIII. kerület Puskin u. 4.

A kiállítással kapcsolatos minden egyéb kérdéssel keressék telefonon Tóth Lajost (169-0495).

COMPUTER KARÁCSONY '91

(december 7-8.)

A jó öreg C–64 még nem múlt ki!
Persze, segítségre szorul...

RENDELJEN MEMÓRIABŐVÍTŐT!

1M bővítő ára: 12 000,– FT
256K bővítő ára: 6 000,– Ft

Cím: PAPP TIBOR
1222 BUDAPEST, Háros u. 49/d.

AMIGA JÁTÉK- ÉS SZOFTVERLEXIKON V2.0

Megjelent a nagysikerű Játéklexikon (V1.0) új, erősen kibővített és aktualizált kiadása: JÁTÉK- ÉS SZOFTVERLEXIKON V2.0 néven.

A lexikon teljesen új része az Amigára megjelent felhasználói szoftvereket foglalja össze, megadván a szoftver nevét, alkalmazási területét, a szoftver kiadóját és a legújabb verziószámát.

A lexikon továbbá kiegészült az első kiadás óta eltelt időben megjelent játékokkal, de megnőtt a játékismertetők száma is. Új rész a tippek és trükkök.

A lexikon több mint 2000 játékot és közel 500 felhasználóiszoftvert tartalmaz.

Megrendelhető utánvéttel: LICENCIA, 1368 Budapest Pf. 207

Ára: 499,- Ft plusz postaköltség.

Ára: 98,– Ft